

Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

I

奥山に
紅葉ふみわけ
鳴く鹿の
声きくときぞ
秋はかなしき

猿丸大夫
百人一首



*Au cœur de la forêt
Tout en me frayant un chemin
parmi les feuilles mortes
J'entends
Le brame du cerf
Et l'automne
m'en semble plus triste*

*Dayû Sarumaru
Hyakunin Isshu
(Livre des cent poètes)*

IDÉE

Voir aussi Sorcellerie, Illusionnistes

Cette affinité en contient plusieurs, selon la nature de l'idée concernée. Le fait qu'une simple idée puisse donner du pouvoir magique correspond en fait à une évolution naturelle de la culture des peuples de Terre Seconde. Il existe toujours des sorcelleries associées à des forces primordiales anciennes telles que les sorcelleries élémentaires, ou la sorcellerie d'Io, du Soleil etc... Mais à mesure que la pensée des mortels évolue vers l'utilisation croissante de concepts abstraits, bien plus délicats à déterminer, des sorcelleries associées à ces idées sont apparues également. Certaines, comme celle des Faiseurs de Muse ou des Illusionnistes, sont relativement anciennes, car elles sont liées à des idées apparues très tôt dans l'univers conceptuel humain. D'autres, comme les sorcelleries utilisées par les Paladins, sont beaucoup plus rares et plus récentes. Contrairement aux Faiseurs de Muse ou aux Illusionnistes, les Paladins cherchent à faire triompher l'idée qu'ils portent en eux sous la forme d'une affinité. C'est un idéal plus qu'une idée, un idéal philosophique et social, et qui peut éventuellement être lié à une pensée religieuse. Ils découvrent l'idée en même temps qu'ils la servent, et tâchent d'en comprendre les tenants et les aboutissants, l'influant de leurs réflexions mais aussi de la manière dont ils la mettent en pratique eux-mêmes.

La sorcellerie des Idées est donc très variée et très imprévisible dans ses effets et souvent très obscure dans sa signification. Elle est peu courante: les Illusionnistes, qui sont les plus nombreux praticiens de l'affinité Idée, sont déjà assez rares eux-mêmes. Elle est également souvent très modeste dans ses effets.

Dans le cas des Illusionnistes ou des Faiseurs de Muse, les règles d'utilisation de cette affinité sont décrites en détail. Pour ce qui relève du paladin en revanche, la sorcellerie idéomancienne n'a pas d'effet précis. Elle peut potentiellement réaliser un effet quelconque, toujours relativement modeste cependant, qui soit pertinent par rapport à sa signification. Il est évident par exemple que si **Liberté** peut rompre des chaînes, on doit plutôt faire appel à **Vérité** pour distinguer si un interlocuteur ment. Outre la subjectivité du MJ, on doit juger de cette pertinence en tenant compte du fait que l'idéomancie est intrinsèquement liée dans ses effets à celui qui la pratique et à la manière dont il y fait appel. Le paladin découvre l'idée qu'ils sert mais il en circonscrit également le sens avec le temps. Au départ l'idée est particulièrement vague, puis se précise dans une acception personnelle au paladin, en rapport avec les circonstances dans lesquelles il a fait appel à ce pouvoir.

Par exemple un paladin servant l'idée de **Justice** l'orientera manifestement s'il y fait appel pour sauver de misérables paysans du pouvoir d'un

hobereau cruel. Cela implique déjà que son idée de la justice implique une limite au pouvoir féodal. Selon qu'il décidera d'user de magie pour le supprimer purement et simplement ou pour faire appel à une autorité supérieure, religieuse ou royale par exemple et châtier l'iniquité locale sans remettre en cause l'organisation féodale, son idée de justice en sera modifiée. Plus le paladin avancera, plus ses utilisations passées de sa sorcellerie restreindront l'acceptation de cette idée, ce qui signifie que l'efficacité de sa sorcellerie diminuera d'autant plus qu'elle s'éloignera de la signification qu'a pris l'idée pour le paladin, et en sera d'autant renforcée qu'elle lui correspondra.

C'est donc au joueur de définir peu à peu l'idée qu'il sert, en gardant à l'esprit ses utilisations passées, afin de parvenir si possible à une formulation cohérente, qu'il rédigera afin que MJ dispose d'une référence pour juger de la pertinence de l'utilisation de cette sorcellerie.

Composantes et jets de résistance

La magie des idées n'exige par défaut aucune composante particulière. Cependant, les pouvoirs utilisés sont en général liés à une activité artistique et à une communication entre individus, donc à des gestes et/ou des mots. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à 10 + niveau du pouvoir + imagination.

La Nef des Fous

cf. Illusionnistes

Justice, Harmonie et Vérité

Les paladins suivent en général l'une des trois idées suivantes: **Justice, Harmonie ou Vérité**.

Les extensions associées à Harmonie, Justice et Vérité sont **Sortilèges** et **Création**. Sortilèges permettra au Paladin de créer des Évanescences (cf. *Viviane*) et **Création des Sources** (cf. *Viviane*). En bref **Création** servira essentiellement à la création d'objets magiques et Sortilèges à tout le reste. On ne donne pas ici de liste de pouvoirs précis, car ces pouvoirs doivent peu à peu s'affirmer et se définir par l'interaction entre le joueur et le MJ, c'est-à-dire entre le personnage et son don. Chaque Paladin ayant une vision personnelle de son Idée, il développera des pouvoirs qui lui seront spécifiques et qui se transformeront à mesure que sa compréhension de son Idée évoluera. C'est donc une forme de sorcellerie particulièrement instable et peu reproductive. On propose donc qu'à chaque utilisation d'un pouvoir de l'extension Sortilèges, le joueur propose un effet, décide d'un niveau d'exécution (qui sera égal ici au niveau de maîtrise) et que le MJ décide lui-même du résultat, sans donner d'explication au joueur. On compte sur la loyauté d'airain du MJ pour être dur mais juste en toutes circonstances avec les joueurs incarnant des Paladins.

L'état d'esprit du Paladin devra avoir une forte influence sur les effets magiques qu'il obtiendra. Par exemple, le fait pour un Paladin d'enfreindre son propre **Code d'honneur** entraînera nécessairement une perte de maîtrise magique, momentanée mais réelle. Suivant la gravité de l'infraction, le MJ interdira au personnage de lancer des sortilèges d'un niveau supérieur à un niveau de maîtrise plus ou moins bas. Cette interdiction devra se maintenir tant que le Paladin n'aura pas "racheté" sa faute en servant son idéal à nouveau par une action d'éclat quelconque. Cette inhibition du pouvoir magique ne vient que d'une perte d'harmonie entre le Paladin et son idéal, c'est-à-dire une sorte de conflit interne, et non d'une action extérieure comme ce serait le cas pour un prêtre. Il ne s'agit donc pas exactement de rédemption religieuse.

Une manière pour le Paladin de contourner les effets négatifs de ce genre de conflit intérieur est la **création d'objets magiques**. Un Paladin peut fixer dans objet magique un ou plusieurs des pouvoirs magiques de son extension Sortilèges, à condition que son extension **Création** ait un rang supérieur ou égal au niveau de maîtrise maximal des pouvoirs concernés. La règle est simple : la transcendance nécessaire à la création de l'objet (qui peut être indifféremment d'origine charnelle ou matérielle voire un mélange des deux puisqu'il s'agit de sorcellerie) est **égale à la somme des coûts des pouvoirs qui y ont été fixés**, et leur effet sera le même que si le Paladin créateur de l'objet les lançait normalement et le déclenchement sera lié à la pensée ou à un mot ou geste du porteur, selon le choix du Paladin. Chaque pouvoir de l'objet ainsi pourra être utilisé **une fois par période de 24h**. Le coût des pouvoirs sera celui d'une utilisation de la sorcellerie en **incantation immobile**, ce qui implique que le paladin dispose de la faculté correspondante. Le Paladin peut imposer des restrictions s'il le souhaite à l'utilisation de l'objet, qui seront **gratuites mais ne pourront concerner que l'intention de celui qui l'utilise**. Un Paladin de la Fraternité (cf. plus bas) pourra par exemple interdire que l'objet soit utilisé dans le but de tuer quelqu'un.

Harmonie est par essence une idée particulièrement vague. Les paladins s'en réclamant ont fréquemment des opinions fort divergentes sur la nature de l'harmonie qu'ils veulent voir triompher. Leur seul point commun est qu'ils considèrent que le mal provient des conflits et qu'idéalement l'existence doit se dérouler sans heurts, et par le jeu d'un gracieux équilibre atteindre un état idéal, dont la vision est souvent figée. Ils sont parmi les plus violents et les plus intolérants des paladins car la contradiction est par essence mauvaise à leurs yeux. L'harmonie étant un but en soi, on pourrait presque dire que sa nature même importe peu. De plus, leur vision de l'harmonie étant souvent liée à un idéal religieux, ils seconcent efficacement les ordres religieux les plus prosélytes.

Justice se rapproche de la précédente idée dans la mesure où sa définition même est sujette à d'infinites variations, et où deux paladins justiciers en viendront aisément aux mains. En revanche elle s'en distingue dans la mesure où les paladins qui se réclament de cette idée n'ont que faire d'atteindre un état idéal et stable, ou de l'harmonie interne d'une société, ou encore d'aplanir les conflits. Ils servent leur idée de la justice au-delà de toute exigence de consensus social. Certes, me direz-vous, la justice ne serait-elle pas la clef de voûte d'une société harmonieuse? En ce cas l'on pourrait dire que ces paladins ne font qu'affronter le même pic par un autre versant.

Il ne nous appartient pas de juger si ces deux quêtes partagent un même aboutissement, mais l'on peut remarquer que la justice constitue précisément dans son application pratique à gérer les conflits, et à définir un coupable lorsque c'est possible. D'une certaine manière elle s'oppose donc à l'harmonie dans son sens le plus élémentaire, qui cherche à effacer les oppositions à tout prix. Une société juste est-elle nécessairement harmonieuse? Il est permis d'en douter, du moins hors du Pays des Nounours Velus.

Vérité en revanche est assez peu dépendante de la nature de celui qui la sert au premier abord. C'est du moins vrai lorsqu'il s'agit de vérités objectives, beaucoup moins lorsqu'il s'agit de questionnement philosophiques. Ces paladins sont particulièrement asociaux et solitaires. Peu nombreux, ils n'orientent leur sorcellerie que dans la mesure où ils sont en quête d'une vérité absolue qu'ils n'atteignent évidemment jamais. Leurs pouvoirs magiques sont donc remarquablement discrets et modestes, hormis pour juger de la sincérité d'une parole voire même d'un écrit. Ils sont habiles à répondre à des questions simples, mais désemparés face aux Grands et Éternels Secrets de l'Univers.

Liberté, Égalité, Fraternité

Ces idées sont également associées aux paladins, bien qu'elles soient beaucoup moins fréquemment suivies. La devise républicaine **Liberté, Égalité, Fraternité** représente en principe la nécessité de parvenir à un équilibre entre ces trois notions, de manière à ce qu'aucune ne prévale sur les autres. Bien entendu Terre Seconde relevant d'un contexte médiéval-fantastique, cette devise y paraîtrait incongrue, mais on reprend ces termes car ils résument habilement trois directions fondamentalement différentes du progrès social, quoiqu'interdépendantes. Les paladins liés à l'une de ces trois idées seront par conséquent très "politisés" dans leur action, mais conserveront un lien mystique à celle-ci, fort incompatible avec la rationalité revendiquée par l'esprit des Lumières. Cependant aucun paladin ne pourra pousser à bout aucune de ces trois idées car elle en perdrait tout sens. Mais les limites qu'il lui imposera seront variables suivant les individus.

Les extensions associées à Liberté, Égalité et Fraternité sont **Sortilèges** et **Création**, et le fonctionnement est le même que pour Harmonie, Justice et Vérité.

Un paladin de la **Liberté** s'opposera à toutes les formes de servitude, qu'elles soient imposées ou librement consenties. Il ne s'opposera pas nécessairement aux hiérarchies en place, selon les limites qu'il impose à son idée de la liberté.

Bien entendu certains de ces paladins auront une vision précise des limites qu'ils souhaitent fixer à la Liberté, au sein d'une vision politique précise, d'autres en revanche auront une approche beaucoup plus nihiliste et se contenteront de s'en prendre indistinctement aux marchands d'esclaves, aux galères, aux pouvoirs féodaux et aux symboles d'autorité en général... Et Cthulhu sait qu'il y a déjà fort à faire dans la simple destruction des servitudes les plus inhumaines... Ces paladins sont donc en général d'éternels rebelles, qui le plus souvent mènent une vie brève et mouvementée, entre révoltes d'esclaves et mutineries de galériens. On trouve des paladins de la liberté notamment au sein d'organisations de pirates, car c'est parfois un terreau fertile pour redéfinir la notion de droit et de liberté.

Les paladins de l'**Égalité** servent un concept en principe beaucoup plus simple et beaucoup moins flou : l'égalité des hommes devant la loi et la société. Un paladin de l'égalité refusera par exemple toute notion de privilège acquis par héritage : qu'il s'agisse d'aristocratie ou de patrimoine familial. En revanche il ne s'opposera pas nécessairement à l'esclavage selon la vision qu'il a des contours de l'humanité. Si une ascendance humaine lui semble inférieure à une autre il acceptera le principe d'une inégalité de traitement. Cependant la majorité de ces paladins étendent la notion d'égalité à l'ensemble des êtres humains, et sont de ce fait opposés à toute forme de discrimination raciale. La plupart des contrées de Terre Seconde étant culturellement liées à des civilisations passées, le racisme y est tout-à-fait présent et assumé, et la plupart des lois vont en ce sens. La même remarque s'appliquera au rapport entre les hommes et les femmes : certains Paladins seront d'ardents partisans de l'égalité des sexes, d'autres se contenteront d'exiger l'égalité de traitement au sein d'un même sexe.

Que ce soit l'inégalité de traitement d'une race à une autre, d'un sexe à un autre ou d'une classe sociale à une autre, on voit que ces Paladins ont fort à faire, d'autant qu'ils sont en général moins "têtes brûlées" que leur collègues de la liberté, car la notion d'égalité suppose un minimum de réflexion sociale et politique et interdit le libertarisme simplet dont peuvent faire preuve les Paladins de la liberté. les "égalitaires" sont encore plus rares que les "libertaires" et parfois peuvent s'associer à ceux qui servent l'idée de justice si cette notion d'égalité fait partie de leur vision de la justice.

La **Fraternité** est en principe la valeur qui assouplit les deux autres et garantit l'existence d'un lien social. Liberté et égalité seules peuvent engendrer une société froide, impitoyable, voire même cruelle. La fraternité est là pour induire le sens d'une nécessaire solidarité, et parfois peut s'opposer à la stricte égalité ou la stricte liberté, par exemple en décidant d'accorder certains priviléges à certaines personnes, pour compenser une inégalité biologique (traitement des malades ou des handicapés...). La fraternité rappelle en quelque sorte que la société n'a de raison d'être qu'en tant qu'environnement favorable à l'humain, et non en tant que corps autonome désincarné, sans lien à l'individu. La fraternité en soi n'implique pas nécessairement l'égalité : des liens de solidarité peuvent exister entre personnes de statut inégal sans remettre en cause le fondement de cette inégalité. Un lien de solidarité suppose la conscience d'une interdépendance, mais pas d'une équivalence.

Lorsque le Marquis de Lafayette (dans la vraie vie) décide par exemple de faire don de ses récoltes de blé plutôt que de les vendre pour éviter la famine, il agit en homme conscient que son statut social d'aristocrate repose sur l'existence et la survie d'une classe paysanne, et qu'il doit imposer des limites à ses priviléges pour garantir leur pérennité. Il n'a sans doute pas formulé ce calcul aussi cyniquement et a agi en homme généreux soucieux de la vie humaine. On pourrait dire à cet effet qu'il a été inspiré par l'idée de fraternité, et de manière complètement indépendante de celle d'égalité. La fraternité peut donc être représentée par "gentil noble" ou du "gentil riche", qui devient alors en quelque sorte un "frère aîné", supérieur par le statut mais soucieux du bien-être de ses cadets.

De même la fraternité imposera nécessairement des limites à la notion de liberté. Les comportements "asociaux", c'est-à-dire libertaires au sens premier du terme : agir selon son seul intérêt sans s'imposer aucune limite ou même tout simplement sans se soucier d'autrui, seront naturellement incompatibles avec la conscience de cette fameuse fraternelle interdépendance. Si mon voisin meurt de faim parce qu'un hippopotame fou a foulé sa récolte, je respecte les idées de liberté et d'égalité en le laissant crever, mais pas celle de fraternité. Une société plus "fraternelle" peut par exemple m'imposer de partager le fruit de ma récolte avec mon voisin malchanceux, limitant de fait ma liberté.

Bien entendu là encore l'idéologie du paladin influera énormément sur les contours de cette idée de fraternité, notamment sur les limites ethniques ou sexuelles de la communauté fraternelle qu'ils considéreront. Certains l'étendront même au-delà de leur lignée. Mais tous les "fraternels" partageront une forte réticence à résoudre les problèmes par la violence. Tous penseront qu'il existe toujours moyen de trouver un terrain d'entente au sein de chaque conflit. Cela ne signifie pas qu'ils soient tous des non-violents, loin de là! Mais ils rechercheront toujours une solution pacifique en priorité, du moins au sein de la communauté fraternelle qu'ils auront choisi, car être contraint de faire couler le sang d'un frère est déjà un échec.

Idées et libre-arbitre

Contrairement aux Illusionnistes et aux Faiseurs de Muse (cf. plus bas), l'affinité Idée est pour les Paladins un idéal social et politique. Il serait donc tentant de les utiliser afin d'influencer les actions et les pensées des mortels. Cependant si cette sorcellerie a des contours extrêmement flous et se définit plus par ses effets et l'intention de celui qui la pratique que par une mécanique interne, il y a une règle essentielle : **Jamais la sorcellerie de l'Idée ne permet de subvertir le libre-arbitre..** C'est une règle universelle de ce type de sorcellerie. La sorcellerie des Illusionnistes permet d'agir sur les perceptions, mais pas sur le jugement de la victime.

Le Paladin ne souhaite pas manipuler les autres, mais les amener, que ce soit par la persuasion ou la violence, à respecter son idéal. Il faut cependant que ce soit un choix conscient, sinon cela n'a plus aucun sens. En revanche une certaine forme d'influence est possible, en amenant par exemple la victime à prendre de la distance par rapport à ses émotions du moment et le temps de réfléchir sereinement avant de prendre une

décision. Les Paladins de la Fraternité ou de l'Harmonie par exemple désamorcent parfois les conflits de cette manière en apaisant les tensions et en empêchant que des mots ou des actions irréparables rompent des liens affectifs ou sociaux de longue date. Nombre des actions et des paroles des mortels sont faits sous le coup d'une émotion passagère, sans avoir calmement pesé le pour et le contre. Mais un Paladin pourra contraindre sa victime à le faire, sans cependant lui inspirer une décision qui ne serait pas la sienne.

Un Paladin de la Fraternité pourra également - selon sa vision de la notion de Fraternité - amener sa victime à percevoir des liens qui étaient pour lui inexistant entre lui et d'autres personnes. Là non plus il ne pourra amener par exemple une personne à changer d'avis, mais pourra impulser en elle une réflexion nouvelle à ce sujet.

Les Faiseurs de Muse

Auteur: David Krieff.

Une autre affinité de type idée est l'Affinité **Muse**, qui inspire les sorciers-artistes, appelés ainsi parce que la pratique de leur sorcellerie est indissociable d'une ou plusieurs formes d'art. Les sorciers-artistes suivent une idée qui leur est éminemment personnelle et ne peut être formalisée en un mot, et les pouvoirs associés à cette affinité unique sont également uniques. C'est notamment la sorcellerie des Bardes et des Scaldes, associée dans ce cas au chant et à la poésie.

La Muse est un personnage issu de la mythologie grecque, cependant on considérera ici que c'est un concept universel, qui peut cependant être personnifié de manières très diverses dans le monde. Les Muses de la mythologie grecque sont en principe au nombre de sept et représentent chacune un art. Ce ne sont donc pas des entités définies, mais de simples personnifications.

Les Faiseurs de Muse sont les héritiers d'une très ancienne sorcellerie, originellement appelé "Les tisseurs d'Ineffable". D'après certains, elle remonte à l'époque où Epersonaï n'avait pas encore enchaîné la magie, époque dont elle tire son nom premier. Les tisseurs d'Ineffable semblent avoir été depuis le début principalement des artistes, qui utilisaient la magie pour développer leur sensibilité.



Cette sorcellerie se fonde sur 3 principes :

- 1- la sensibilité de tout être est influencée par le monde qui l'entoure
- 2- elle l'influence à son tour
- 3- les rêves des âmes mortelles ne connaissent pas de limite

On ne sait pas grand chose de la version originelle de cette sorcellerie, mais aujourd'hui, elle consiste à donner corps à l'inspiration du sorcier par le biais de la magie, créant ainsi sa Muse. Lors de sa naissance, le Sorcier ne sait pas précisément qui elle sera, pas plus qu'un écrivain ne sait ce qu'il apprendra de lui après l'écriture de plusieurs livres. La Muse est donc une créature indépendante étroitement liée au Sorcier, car elle est bâtie sur l'essence de la sensibilité de l'âme qui la crée. Cela implique en particulier que le Sorcier ne peut diriger parfaitement sa Muse. Elle est farouche comme l'art véritable, et comme lui plus fidèle à l'artiste que ses pensées les plus élaborées. La Muse sera profondément influencée par le monde qui l'entoure, elle pourra le percevoir avec l'acuité et la profondeur des poètes ; elle l'influencera en retour, d'une manière tout aussi forte ; et enfin son pouvoir ne connaît pas de limites, elle est le rêve et l'inspiration même (naturellement, cette absence de limite est théorique : en pratique, le Sorcier ne peut faire appel à tous les pouvoirs de la Muse, et elle seule décide de ce qu'elle fait).

Deux extensions sont rattachées à cette sorcellerie : Arcane, et Crédit. Les Sortilèges sont du ressort de la Muse elle-même, dont la magie n'est ni transcendante ni divine, mais naturelle. Arcane représente le développement de la Muse, qui passe par plusieurs étapes avant que d'être réellement la créature indépendante décrite plus haut. Crédit représente un ensemble de sorts dont dispose le Sorcier pour faire appel au pouvoir de la Muse. Ces sorts n'ont aucune action réelle, ils ont pour seul effet d'interpeler la Muse, à la manière d'un peintre qui cherche l'inspiration par diverses méthodes qui lui sont personnelles. Ainsi, deux Faiseurs de Muse différents utiliseront leur magie de manière complètement différente pour produire les mêmes effets.

Composantes et jets de résistance

À moins qu'il en soit précisé autrement, cette sorcellerie exige des composantes somatiques. En principe il ne devrait pas y avoir à faire de jets de résistance contre cette sorcellerie, étant fondamentalement inoffensive, sauf peut-être si le Sorcier utilise le regard de Muse pour sonder les intentions de sa cible... en ce cas le jet de résistance (volonté en l'occurrence) se fera contre un seuil égal à 10+niveau du sort+imagination du Sorcier, et ce même si c'est la Muse qui agit.

Arcanes

Les pouvoirs d'Arcane exigent un sacrifice permanent de Transcendance, afin de créer une source qui donnera vie à la Muse. Les pouvoirs décris ci-dessous sont ceux de la Muse. C'est donc elle (c'est-à-dire le MJ) qui décide si elle les utilise et comment. Le Faiseur peut cependant tenter de faire intervenir la Muse par le travail, tout comme un artiste peut pousser son inspiration par le même moyen. Au total, la Muse exigera donc $1+4+9+16+25+36=91$ T sacrifiés pour exister.

0- L'âme féconde

La Muse apparaît, le Faiseur peut commencer à la voir dans ses œuvres, de temps en temps. Il devine sa présence fugitive dans ses créations, repère ce qui dans ses œuvres n'est pas le fruit de sa volonté consciente.

1- L'Influence de Muse

Le Faiseur peut laisser la Muse réaliser certaines parties (limitées) de son œuvre, accroissant ainsi le nombre de traces de Muse qu'il observe. Cela

lui permet d'entamer un dialogue sommaire avec la Muse, et de commencer à mieux la connaître.

2- La Naissance de Muse

La Muse est capable d'ouvrir les yeux sur le monde, lisant les poèmes en même temps que le Faiseur, observant les paysages, les êtres, les choses, les œuvres d'art avec lui. Son regard voit des choses bien différentes de ce que voit le Faiseur : elle voit et comprend les choses cachées, les sensibilités, inaccessibles au Faiseur. La Muse devient alors authentiquement autre pour le Faiseur, et il peut, en jouant de l'Influence de Muse, entrevoir ce que la Muse perçoit des sensibilités.

3- La Présence de Muse

Toute création artistique est désormais une création à quatre mains, partagée entre le Faiseur et sa Muse, le dialogue entre eux se fait très riche, ils peuvent se répondre au travers de ces créations. La Muse fait plus qu'influencer l'œuvre : elle participe directement à sa réalisation. Le Faiseur n'est alors plus jamais seul. De plus, la Muse est désormais capable de faire un lien entre le Faiseur et l'Ineffable. Elle ne se contente plus de contempler les sensibilités, mais peut interagir directement avec elles. Elle est capable d'établir un dialogue avec les sensibilités qui l'entourent. Comme toujours, le Faiseur ne maîtrise pas le dialogue que la Muse a avec les sensibilités qui l'entourent. Enfin, la Muse confère au Sorcier une conscience onirique égale à son affinité, ainsi que l'accès aux pouvoirs oniriques *art des rêves, recherche onirique, art des rêves personnel, armes oniriques*. C'est à ce moment-là que la Muse devient réellement Muse, pleinement éveillée, et que ses pouvoirs ne connaissent pas de limites, en théorie. Tout comme les rêves, elle ne connaît aucune chaîne, s'en débarrassant sans même se rendre compte de leur présence.

4- Le Miracle de Muse

La Muse est capable de modifier les matériaux utilisés pour l'œuvre, quand lorsque c'est elle qui crée : elle altère les matériaux d'une sculpture, les pigments d'une peinture, en leur donnant des qualités qui leur étaient initialement étrangères. Ces qualités peuvent même ne se retrouver dans aucune matière connue. Lorsque l'œuvre est une représentation (théâtrale, danse, chantée...), Muse confère aux mouvements, à la voix, les qualités requises pour exprimer au mieux son œuvre. Cette modification passe par un travail du Faiseur : plus celui-ci y passe de temps, plus la modification sera importante. Pour rendre un miroir en obsidienne aussi parfaitement réfléchissant qu'un miroir normal (ce qui est habituellement impossible), par exemple, il faudra que le Faiseur passe beaucoup de temps à en polir la surface. Pour s'envoler littéralement lors d'une danse, pour changer son aspect, sa stature, sa voix pour une pièce de théâtre, il faudra que le Faiseur passe beaucoup de temps à répéter, etc.

De plus, la Muse se manifeste d'elle-même au Faiseur, présence familière qui lui inspire des images, des poèmes, une musique... pour guider ses choix, sa réflexion. Il est assez commun de voir un Faiseur ayant atteint ce haut niveau faire confiance à un inconnu, se méfier d'un proche sans raison, prendre une décision apparemment absurde, simplement parce que la Muse a jugé bon de lui glisser un poème à l'oreille, de lui présenter une image, un symbole, une analogie... Ce murmure peut parfois prendre des allures prophétiques. En réalité, la Muse n'est pas un oracle. Elle ne fait que donner son point de vue, enrichi de sa connaissance des sensibilités, des influences diverses, de l'état d'esprit des foules, de certains plans des dieux... Son avis est donc extrêmement précieux pour un Faiseur, extraordinairement riche, mais il reste un point de vue.

Enfin, la Muse peut se « détacher » provisoirement du Faiseur. Cela lui permet de visiter des lieux lointains à sa convenance, d'entrer en relation avec d'autres Muses rencontrées lors de ses errances, d'examiner quelque chose qui attirait sa curiosité... Elle n'a pas d'autres limites à ses déplacements que celles de son inspiration. Ce détachement lui permet également, parfois, de créer des œuvres de toutes pièces, sans requérir l'utilisation de matériaux quelconques. Beaucoup de Faiseurs ont ainsi eu la surprise de constater que leur Muse avait écrit un poème au fronton de leur maison, taillé une sculpture gigantesque à flanc de falaise, ou terminé le tableau qu'ils avaient commencé la veille. Tout ceci permet en particulier à la Muse de s'extérioriser, et de rencontrer d'autres Muses, de dialoguer avec elles. Une Muse qui a la chance d'en rencontrer une autre ressort toujours enrichie de leurs échanges. Après ce genre d'échange, le Faiseur, sans connaître précisément la teneur de l'échange, est lui-même marqué par cette influence, la Muse étant un reflet d'une partie de lui-même.

5- L'âme éclosé

Ce pouvoir, le dernier de la voie des Faiseurs de Muse, signifie que la Muse a désormais une existence propre. Elle a la capacité de survivre à son Faiseur, influençant le monde après sa mort. Elle a accès à tous les pouvoirs de création en magie naturelle. Elle peut accepter d'être reprise par un autre Faiseur, l'éveillant même parfois à cette voie. Dans tous les cas, ce lien entre la Muse et un autre être est le fruit d'un accord entre les deux partis. Le plus souvent, elle inspire les vivants du souffle qui animait son premier Faiseur. C'est ce pouvoir qui donne le nom à cette étrange sorcellerie. Nul ne sait quelle est la nature exacte de ces Muses, une fois que leur Faiseur est mort, mais personne n'a jamais entendu parler de la mort d'une Muse.

Création

Ces pouvoirs, à la différence d'Arcane, peuvent être utilisés par le Faiseur sur simple dépense de Transcendance. Lorsqu'il utilise ces pouvoirs, il pousse en quelque sorte la Muse à réaliser l'effet qu'il attend. Cela implique donc que la Muse peut utiliser ces pouvoirs de sa propre initiative, sans dépense de Transcendance. Ceci a conduit certains à considérer que la Muse n'était pas enchaînée par les lois d'Epersonnaï, et qu'elle était donc une façon détournée de faire appel à l'Innommé.

0- L'Infant de Muse

Le Faiseur de Muse peut déposer un germe d'Ineffable dans ses créations. Ce pouvoir n'est pas utile en lui-même, mais il est nécessaire à l'utilisation d'autres pouvoirs sur l'œuvre. Une fois présent, tout se passe comme s'il était possible de lui conférer une version plus ou moins dégradée des pouvoirs de la Muse. Naturellement, plus la Muse est présente (i.e. plus le niveau d'arcane -NA- est grand), plus l'infant sera marqué par la Muse. L'infant de Muse peut être déposé dans une œuvre matérielle, comme une sculpture ou une peinture, mais aussi dans un texte, une représentation théâtrale, une danse... Dans ces deux derniers cas, l'infant est éphémère, mais pourra renaître à chaque interprétation de cette pièce / danse.

1- Tout est sensible !

Si ce pouvoir est lancé sur un Infant de Muse, il permet à l'œuvre de bénéficier des pouvoirs de la Muse. L'effet dépend donc du niveau d'arcane. Pour un NA de 2, elle pourra lire les sensibilités autour d'elle. Pour un NA de 3, elle pourra évoluer, se recréer en permanence, et être présente dans les rêves, elle pourra influencer les sensibilités autour d'elle. Pour un NA de 4, elle pourra même altérer les qualités des matériaux qui la compose, elle pourra se mouvoir... C'est ainsi qu'un Faiseur peut faire en sorte qu'une œuvre évolue en fonction des regards de ses spectateurs, qu'elle se

transforme avec plus ou moins de liberté, selon le choix initial de l'artiste. C'est également ainsi qu'il peut faire en sorte qu'une sculpture se meuve selon un schéma décidé à l'avance, selon la position du soleil, selon les paroles prononcées, l'état d'esprit des gens ou d'une certaine personne...

2- Par les yeux de Muse

Ce pouvoir permet de disposer de toute la finesse de "la naissance de Muse". Lancé sur un infant de Muse et de beauté, il donne à son œuvre une lecture beaucoup plus fine des sensibilités. Lancé sur sa propre sensibilité, le Faiseur peut voir par les yeux de Muse, en quelque sorte. Cela ne se traduit pas par une altération de la vue du Faiseur, mais plutôt par le fait que la Muse lui raconte un poème, une image, superpose une sculpture aux choses qu'il regarde. Contrairement aux pouvoirs de double-vue, de regard oblique ou de vision d'Épervonai, ce pouvoir ne donne aucune information sur la nature magique de ce qui est observé. En revanche, il est possible de considérer qu'il fonctionne de la façon suivante : en observant une scène, le Faiseur a un sentiment général sur chaque élément, et a la possibilité de se concentrer de concentrer son attention sur n'importe quel sous-ensemble de la scène pour entendre un poème le décrivant dans un langage qui parlera à sa sensibilité (c'est à dire le langage des émotions, des analogies), avant de concentrer éventuellement son attention sur un autre sous ensemble, ou de se concentrer plus avant sur le même sujet.

3- Le murmure familier

Lancé sur un Infant de Muse, il permet à l'œuvre d'influencer dans une direction donnée les sensibilités de ses spectateurs. Certains Faiseurs l'utilisent lors de représentations théâtrales, de chants, ou de danse, mais avec parcimonie (il n'est pas toujours bon de vouloir forcer le paradoxe du comédien). Certains font état d'une utilisation relativement rare de ce pouvoir : quelques Faiseurs l'ont lancé sur un texte, afin que les acteurs ou les chanteurs qui l'interprètent se voient dotés d'un supplément d'inspiration.

4- Sa main cache une rose

Ce pouvoir permet de se passer des matériaux nécessaires, qui seront créés pendant la réalisation de l'œuvre. Il n'y a pas de limites aux matériaux qui seront créés : ils n'ont même pas besoin d'exister. Cependant, nulle transcendance ne se trouvera dans l'œuvre, qui ne pourra être réutilisée pour faire des objets magiques ! Tout ou partie des matériaux nécessaires à la création artistique pourra ainsi être apporté par ce pouvoir, sans limite de taille ou de nature. Naturellement, si le Faiseur cherche à créer des pièces d'or artistiques dans une bourse artistique, il est fort possible que la Muse soit respecte l'inspiration artistique et pas la demande concrète, créant une bourse en céramique, voire une colonne de Buren... Si l'intention du joueur est autentiquement artistique, au moins en partie (cela ne veut pas dire dénuée d'inutilité), le MJ peut limiter le pouvoir en jouant sur le temps nécessaire à la réalisation de l'œuvre, et donc du pouvoir. Plus le Faiseur a passé du temps à faire des esquisses, à définir avec précision ce qu'il voulait faire, plus la réalisation sera rapide et précise.

5- La Muse déplace des montagnes

Ce pouvoir est identique à "sa Main cache une rose", à ceci près que la création est très rapide, les aspects n'ayant pas été définis avec précision par le Faiseur étant comblés par la Muse (c'est-à-dire laissés à la discréption du MJ...)

6- Il n'y a pas d'âme ordinaire

Ce pouvoir ne suit pas la règle habituelle de la dépense de T : il coûte 100 points de Transcendance, ou la totalité des points de T restant + le complémentaire à 100 en potentiel de Transcendance vive. Ce pouvoir, le plus mystérieux de cette voie, est propre à chaque Muse. Il est à la base de la méfiance que certains éprouvent envers les Faiseurs de Muse, à qui il a été donné à penser que l'on ne pouvait considérer un artiste comme un être totalement négligeable. De manière très simple, il permet de réaliser le principe à la base de la Muse du Faiseur. Pour pouvoir l'utiliser, il faudra avoir au préalable écrit un court poème décrivant la nature intime de la Muse, c'est-à-dire celle du Faiseur, ses aspirations, ce qui fait qu'il est lui et pas un autre. Lorsque ce pouvoir est lancé, le joueur décrit pourquoi il est important que la Muse s'exprime à ce moment-là, pourquoi son essence même doit se révéler, et indique au MJ les effets qu'il souhaite obtenir, pour réaliser ce poème. La Muse n'ayant potentiellement pas de limite, les effets recherchés peuvent être très importants, sans rapport avec la transcendance dépensée. Ensuite, le MJ décide si l'utilisation de ce pouvoir est justifiée, et des effets concrets. Si l'utilisation n'est pas justifiée, le PJ est privé de son affinité Muse pendant une durée minimale fixée par le MJ : la Muse s'éloigne du PJ. A l'issue de cette période, le joueur pourra essayer de comprendre quelle était son erreur, ou essayer de redéfinir sa Muse avec le MJ. Ce n'est qu'alors qu'il retrouvera l'usage de son affinité. Naturellement, le poème utilisé pour décrire la Muse ne pourra se résumer à : "La vie je veux toujours garder Et mes ennemis trucider L'or sans limite accumuler Et par tous être glorifié. Les portes cachées vont s'ouvrir Toutes les femmes je vais séduire". Il doit correspondre à une aspiration profonde du PJ, avec ses forces et ses faiblesses, ses aspects positifs et négatifs, sa violence, sa fragilité.

IERMORLAÏ (ЙЭРМОЛАЙ)

Voir aussi Abysses, Baba Yaga, la langue Démoniaque, Orgia, Démons, Épervonai, Kazaky, Maïgora, la Transcendante Ennéade

Simple mortel issu du peuple disparu des Kazaky, Oleg Iermolaï fut l'un des compagnons d'Épervonai au sein de la *Transcendante Ennéade*. C'est lui qui créa la langue démoniaque ou la langue ténébreuse, conçue tout d'abord comme un outil de lutte contre les premiers démons.

Les Kazaky, peuple de culture istinnienne (c'est-à-dire correspondant au moyen-âge russe), vivaient sur une terre qu'ils avaient baptisée Granitsa Tmy, soit "la frontière des ténèbres", en raison de la présence d'un portail ouvert sur les Abysses, par lequel des démons s'infiltraient parfois pour se répandre parmi les mortels. Les cinq principes abyssaux avaient pris possession du Pays de Kur, et créé leur propre lignée de démons, qui étaient alors muets. Oleg Iermolaï fut capturé fort jeune par des démons qui avaient fait le choix de vivre sur terre et de réduire en esclavage des mortels. L'absence de langage était évidemment une faiblesse des démons, et certains lui reprochent d'avoir renforcé ceux-ci. Mais le fait est que les démons pouvaient souvent communiquer télépathiquement et transmettre des images à défaut de phrases. Le jeune Oleg, alors encore enfant, parvint à convaincre un puissant démon (devenu entre-temps l'un des Seigneur des Abysses) : la Reine Noire, d'employer le langage des hommes. Elle le laissa la nommer, ce qui permit à Oleg de la bannir, utilisant la manière dont les démons avaient transformé la langue des mortels pour en dégager un pouvoir magique. Ainsi Oleg Iermolaï fut-il le créateur de l'art des ténèbres, la magie reposant sur la langue démoniaque qu'il avait créée et qui fut adoptée par les cinq principes abyssaux.

Plus tard, il rejoignit la Transcendante Ennéade pour parfaire son ouvrage, mais il est notable que sa forme de magie était déjà en partie créée, ce qui explique sans doute que l'art des ténèbres soit resté le plus chaotique des neuf Hauts-Arts du Verbe que pratiquent les mages. L'apport d'Épervonai, bien que crucial, est sans doute moindre que dans d'autres langues enchantées. Les démons surnomment Iermolaï *Khitriets* (Хитрец),

ce qui signifie "le rusé", en référence au subterfuge qu'il a joué avec la Reine Noire. D'autres l'appellent également *Kaldoun Tmy* (Колдун Тмы), soit "le mage des ténèbres", voir *Tchiorny Syn* (чёрный сын), le "fils noir", car on dit qu'il avait une relation presque filiale avec la Reine Noire. Il est considéré comme le premier des "mages noirs", soient les mages démonistes, quoiqu'il n'ait jamais été que mage démonologue, c'est-à-dire n'ait jamais accueilli en lui de démon-reflet. Techniquement, sa disciple Baba Yaga fut la première des mages démonistes. Néanmoins, même démonistes se réclament de lui, arguant du fait que Iermolaï a reconnu l'intérêt de la contamination par un démon-reflet, avant de se rétracter néanmoins. Le conflit inégal entre démonologues et démonistes n'aura sans doute jamais de fin. Chaque camp revendique l'héritage du Khitriets et voeux l'autre aux gémomies. Les princes de Sevgorod, en *Orgia*, famille de démonistes régnants, vont même jusqu'à porter son nom et revendiquent une filiation. Nul ne sait si elle est légitime, mais cela montre à quel point Iermolaï a marqué le futur de son art, notamment dans la mesure où il a formé nombre de disciples dans le but de combattre la menace démoniaque et a eu un statut équivalent à celui d'un roi parmi les Kazaky. Les Istiniens le considèrent aujourd'hui comme leur premier Tsar.



ILLUSIONNISTES

Voir aussi Idée

Les Illusionnistes ne constituent pas une discipline à part entière. Comme les Runenmeister, les Danseurs de Guerre ou les Assassins, les Illusionnistes développent leur talent en marge de leur progression en termes de disciplines. De nombreuses magies sont susceptibles de générer des illusions, mais celle-ci repose sur une affinité Idée très particulière: la Nef des Fous. Cette idée peut être résumée ainsi: *Le monde a besoin d'être trompé*. La force de l'illusion réside dans notre faculté naturelle à corriger notre perception de la réalité pour la faire correspondre à un schéma préétabli. De fait une illusion d'un pont sera par exemple beaucoup plus convaincante si elle enjambe une rivière. Certaines illusions sont dites 'semi-réelles', c'est-à-dire qu'elles seront réelles pour un sens voire deux ou plus, comme une image holographique, mais le fait que le cerveau l'interprète comme une réalité concrète est en soi une faiblesse. **La Nef des Fous est une affinité absolue**. Tout illusionniste dispose d'un bonus égal au rang de son affinité pour tout jet de volonté contre la sorcellerie issue de la Nef des Fous.

Si le Meuh-Jeuh désire la rendre accessible aux joueurs, la faculté Illusionniste coûtera en elle-même k points de facultés. La valeur nominale de l'affinité Nef des Fous sera alors de k , et sa valeur finale $k + \text{imagination} + \text{émotivité}$ (imagination et émotivité ne comptant que si elles sont positives). Être Illusionniste nécessite en principe un enseignement particulier, c'est pourquoi on déconseille de la rendre accessible en cours de développement du personnage, à moins que cela soit justifié dans le cours du jeu. Il arrive cependant que certains Illusionnistes développent leur facultés de manière plus ou moins autodidacte, dans la mesure où il s'agit de magie intuitive, similaire à celle des Sorciers. Il n'existe aucun moyen simple d'augmenter le rang de l'Affinité Nef des Fous, hormis bien entendu par l'imagination, puisqu'aucune classe n'est associée à cette faculté. Cependant il arrive que dans certaines circonstances exceptionnelles l'affinité augmente ponctuellement, par exemple lorsque l'illusionniste améliore sa compréhension des méandres mystérieux de l'esprit humain et de sa relation au réel. Difficile de faire plus vague, en effet, et une fois de plus c'est au MJ qu'échoit la noble et dure tâche de décider lui-même de ces progressions ponctuelles. On recommande cependant la plus grande prudence à ce sujet. Il est surtout essentiel d'éviter que certains joueurs cherchent à systématiser la faveur dont ils ont bénéficié.

L'affinité Nef des Fous procède d'une sorcellerie essentiellement chaotique, dans la mesure où les Sorciers Illusionnistes ne peuvent jamais reproduire exactement à l'identique un effet magique qu'ils ont obtenu. Leurs sortilèges sont donc des créations éphémères et changeantes. Comme pour les autres sorcelleries des idées, ils n'exigent par défaut l'utilisation d'aucune composante, et les jets de résistance se font contre un seuil égal à $10 + \text{niveau du pouvoir} + \text{imagination}$. Leur coût est calculé selon leur niveau, lequel est évalué selon le barème suivant (les rangs sont cumulatifs et s'additionnent):

création d'une illusion visuelle	2
création d'une illusion auditive, olfactive ou gustative	1
création d'une illusion tactile	3
lecture superficielle des pensées afin d'accorder l'illusion à la personnalité de la victime (jet de volonté)	0
lecture des pensées sur z^3 (jet de volonté) personnes	z
facteur d'absurdité de l'illusion	de 0 à 5
facteur d'influence de l'illusion (volonté -10 à +10)	0
création semi-réelle visuelle	3
création semi-réelle auditive, olfactive ou gustative	2
création semi-réelle tactile	4
facteur d'absurdité de la création semi-réelle	de 0 à 5
facteur d'influence de la création semi-réelle (volonté -10 à +10)	0
dure $[\text{Nef des Fous}] * (z+1)$ rounds	z
dure $E([\text{Nef des Fous}]/5) * z$ minutes	z
dure $E([\text{Nef des Fous}]/10) * z$ heures	z

Comme toujours, aucun sortilège ne peut être invoqué si l'illusionniste n'a pas un rang supérieur ou égal au niveau du sortilège. Les illusions sont considérées comme s'appliquant par défaut à tous ceux qui sont susceptibles de la voir, l'entendre etc... et se combattent par un jet de volonté. La réussite du jet de volonté signifie que la personne est insensible à l'illusion, ne la perçoit même pas, mais sait en revanche qu'on a voulu la tromper si la marge de réussite du jet est supérieure à l'affinité Nef des Fous de l'illusionniste. Par ailleurs l'illusionniste peut choisir d'épargner de l'illusion les personnes de son choix.

Le facteur d'absurdité correspond au caractère plus ou moins irréel de l'illusion créée, il s'applique lorsque l'illusionniste crée des illusions provoquant des sensations inconnues ou totalement étrangères aux références mentales des victimes. Le facteur d'absurdité d'une illusion sera également lié à son importance: une illusion de dragon est plus difficile à créer qu'une illusion de raton-laveur. Un autre facteur est le facteur d'influence: c'est un modificateur au jet de volonté qui s'applique éventuellement lorsque le MJ juge que la victime est particulièrement susceptible de croire à l'illusion selon son état d'esprit ou au contraire peu susceptible d'y croire. L'illusionniste n'a cependant aucun contrôle sur ce facteur, mais il peut utiliser ses pouvoirs de lecture des pensées pour prendre la température de ses futures victimes et s'adapter à leurs angoisses, leurs espoirs etc... Un homme assoiffé croira très facilement à une illusion de baignoire dans le désert, un homme qui n'a pas soif y croira beaucoup plus difficilement. En revanche une illusion de rocher sera également acceptable. Enfin une illusion peut également être comprise comme le fait de soustraire aux sensations des victimes un élément particulier, par exemple en faisant disparaître quelque chose ou en se rendant invisible.

Se rendre invisible par exemple, ce n'est en fait qu'une simple illusion visuelle. Le facteur d'absurdité est égal à 0 si les actions de l'illusionniste n'entrent pas en contradiction avec son absence, en revanche s'il déplace un objet de manière visible, ou attaque quelqu'un en restant invisible, le facteur d'absurdité augmente. Si le facteur d'absurdité devient supérieur à celui qui était initialement prévu, l'illusion est rompue à moins que l'illusionniste ne la relance immédiatement au bon facteur d'absurdité. Attaquer quelqu'un en invisibilité "active" relève par exemple d'un facteur d'absurdité de 5. En revanche rester invisible en interragissant de manière minimale avec l'environnement, sans créer d'effet manifestement "magique" relève d'un facteur d'absurdité de 0.

Les créations semi-réelles sont au contraire des illusions indubitablement réelles, du point de vue des sens, même pour celui qui les a créées. Un son semi-réel est entendu, une créature semi-réelle et les coups qu'elle donnera seront ressentis comme tels, sans qu'aucun jet de volonté n'intervienne. Ces créations ne sont pas véritablement réelles dans la mesure où leur action sur la réalité n'est que passagère, et s'efface entièrement lorsque la création s'évanouit: les blessures causées se referment, les morts se réveillent etc... Les victimes ont cependant droit à un jet de volonté, ce qui ne leur rend pas la création moins 'réelle' en cas de réussite mais leur permet de rester conscients que l'action qu'elles semblent avoir est illusoire. Une personne confrontée à une créature semi-réelle tactilement se heurtera à elle si elle entre en contact avec elle, mais ne souffrira pas des blessures que cette créature lui portera. Si une personne réelle est rendue invisible et inaudible par création semi-réelle, le fait de réussir un jet de volonté ne permettra cependant pas de voir l'adversaire ni de l'entendre. En revanche si un voleur illusionniste essaie de frapper une personne dans le dos, en la privant par création semi-réelle tactile de la sensation de ce coup, un jet de volonté réussi permettra à la victime de ressentir le coup.

IMHOTEP

Voir aussi l'Âme immortelle, la Douat, Nécromancie, la Transcendante Énnéade, Khôme

Membre de la Transcendante Énnéade et créateur de la langue nécromantique, Imhotep fut une réminiscence d'un fameux scribe de l'Égypte de Prime Terre. Comme Méthyl il fut inspiré pour créer sa langue, non pas par un esprit, mais par les enfants de l'Ogdoad, les jeunes dieux de Khôme, réminiscence de l'Égypte antique dans Terre Seconde, avant l'éveil du Dragon (cf. *Khôme*). Il fut donc non seulement à l'origine de la voie profane dite du Scribe, mais aussi à l'origine de la langue elle-même, conçue pour aider les enfants de l'Ogdoad, incapables alors de conférer des pouvoirs de magie divine à un clergé. De fait les prêtres de la Mort, même en-dehors de la religion égyptienne, pratiquent toujours aujourd'hui une magie transcendante. Les enfants de l'Ogdoad, à l'instar des Ases ou des Thuata Dé Danaan, reposent leur pouvoir sur une langue enchantée, et Imhotep est proche de Niève (créatrice de la langue runique) de ce point de vue. Mais les enfants de l'Ogdoad ne sont pas des êtres humains devenus dieux par magie, comme les Ases ou les Thuata, ce sont des Titanides comme les dieux grecs. Ce sont des immortels qui n'ont jamais été humains. Ainsi Imhotep est l'unique exemple d'un être humain ayant aidé de véritables Dieux à fonder leur pouvoir. On pourrait en dire autant de Méthyl (créateur de la langue diabolique) et des divinités infernales, sauf qu'Imhotep a voulu aider les enfants de l'Ogdoad, alors que le savoir de Méthyl a été volé et détourné par les dieux de la Géhenne. De manière assez ironique, alors que Méthyl était un athée et un anticlérical convaincu, sa langue est gardée jalousement par des religieux, et alors qu'Imhotep, bien que n'ayant jamais été prêtre, voulait aider des Dieux, son art est plus souvent pratiqué par des mains profanes que consacrées.

INHIBITION

Voir aussi La Langue Draconique, Épervonai

Contributeur : Stéphane Fortier

L'inhibition est l'une des Trames ou manipulations fondamentales de la magie draconique, et c'est aussi un effet magique présent dans les autres types de magie, comme toutes les manipulations fondamentales. Similaire à la dissipation et au désenvoûtement, elle est censée entrer en interférence avec une autre onde magique pour en contrarier l'effet. L'onde magique peut être de n'importe quel type. C'est une manipulation moins coûteuse que la dissipation ou le désenvoûtement, et moins complexe.

En effet, la dissipation crée une onde entrant en interférence destructrice avec l'onde visée pour la détruire. Le désenvoûtement stimule la défense naturelle de la personne envoûtée contre la corruption de ses sources magiques. L'inhibition est une onde évanescante particulière qui a la propriété d'empêcher un effet magique de se réaliser sans être capable de le détruire. Elle entre en interférence de manière suffisante pour neutraliser l'effet magique, en le privant de sa cohérence, mais ne le détruit pas.

L'inhibition est limitée à une aire d'effet particulière, au sein de laquelle elle agit. Par défaut cette aire d'effet doit être associée à une position

géographique précise immobile (ça ne marchera pas sur une cible mobile comme un bateau, et oui une cible immobile l'est toujours par rapport au Soleil mais on considère que ce mouvement est a priori connu et prévisible, et que le sort peut suivre ce genre de mouvement).

L'inhibition sous sa forme première est un sort transcendant de niveau 2 et agit contre **une ou plusieurs teintes spirituelles quelconques ou une ou plusieurs origines imaginaires quelconques** (imaginaire au sens des UMI, cf. *Cosmogonie*). Elle peut s'appliquer à une Teinte Spirituelle dans son ensemble ou seulement à un intervalle de scores au sein de celle-ci. Elle dure n heures, et se limite à un lieu délimité par le mage, dont il doit faire le tour physiquement à pied en moins de n minutes sans faire usage d'aucun pouvoir lui permettant d'aller plus vite que ce dont il est naturellement capable.

Elle empêche donc toute créature immortelle dont l'existence est intrinsèquement liée à cette teinte spirituelle ou origine imaginaire de pénétrer dans la zone concernée. Ce sont par exemple les démons pour l'origine imaginaire abyssale, les Diables pour l'origine imaginaire infernale, et les Anges pour la teinte spirituelle Vertu Zoroastrienne etc... Il ne s'agit pas en revanche d'une créature mortelle teintée ou d'un Titanide, mais de créatures magiques issues d'un UMI ou ontologiquement liées par une teinte spirituelle particulière. Il faut dans ce dernier cas que la teinte spirituelle soit une composante de la magie à l'œuvre, c'est-à-dire que la créature puisse être considérée comme une source animée de magie teintée.

De même les effets de magie divine (évanescences et sources inanimées) de divinités associées à la teinte ou l'UMI concernés seront impossibles et ceux en cours seront suspendus (divinités abyssales, infernales etc...). Cela s'applique par exemple à la magie du pentacle des démonistes à cause de son lien aux Abysses, mais pas la magie démoniaque pure qui en elle-même n'est pas intrinsèquement liée aux Abysses.

L'inhibition brute agit **sans jet de résistance ni résistance à la magie** et ne peut être lancée que si aucune créature de la ou les teintes spirituelles ou de la ou les origines imaginaires concernées n'est présente d'une manière ou d'une autre au sein du périmètre choisi. De plus, certains lieux sont naturellement protégés contre certaines inhibitions: il est impossible d'imposer une inhibition aux démons dans un Temple dédié aux Abysses etc... Par exemple une inhibition classique sera de rendre inefficace toute forme de magie teintée par la Vertu Zoroastrienne négative à l'intérieur d'un " cercle de protection contre le Mal". Une personne bénéficiant d'un sortilège de magie divine satanique lui accordant une endurance exceptionnelle n'en bénéficiera donc plus une fois à l'intérieur mais en bénéficiera à nouveau s'il en sort, comme si rien ne s'était passé.

Bien qu'aucun jet de résistance ne soit en principe nécessaire pour dissuader une source animée de pénétrer la zone interdite (elle la ressentira forcément), si pour une raison quelconque la créature pénètre la zone, soit en y étant forcée soit en résistant quand même à l'inhibition (par exemple par résistance à la magie), elle doit alors faire un jet de volonté (ou une seconde résistance à la magie, d'ailleurs) pour ne pas être irrémédiablement **détruite par dénouement des liens magiques composant son existence**, pour citer l'expression technique. **En cas de réussite elle peut considérer que l'inhibition n'a aucun effet sur elle.**

Ainsi, contrairement à ce que croient nombre de prêtres, un cercle de protection contre le mal n'empêche pas un démon d'entrer, il l'en *dissuade malgré lui*. Si une évanescence ou une source inanimée est seulement "suspendue", une source animée ne peut ne peut se permettre de l'être, car cela revient pour elle à ne plus exister. C'est donc un risque qu'aucune créature magique ne prendra volontairement.

Quelques enverjures classiques (n désigne ci-dessous le niveau du Mage):

Au cœur des Ténèbres [6, Pari-Tyakt, Inhibition 3]: Ce pouvoir permet au draconiste de rendre une personne volontaire immunisée aux dégâts provoqués par l'énergie négative pour une durée de n rounds. Lancé sur une zone comme l'inhibition normale, ce pouvoir permet d'interdire le franchissement de la zone à toute créature composée ne fût-ce que partiellement d'énergie négative: Ténébrides, Morts-vivants ou créatures de la Douat incarnées, ces créatures n'étant par ailleurs pas forcément intrinsèquement liées à Pénombre (cf. *Cosmogonie*).

चुप्त एप [2, Analyse, Interférence acoustique, Inhibition 1 + Métonymie inverse 1]: ("silence")

Ce pouvoir permet de placer la zone protégée par l'inhibition en situation d'isolation phonique parfaite en absorbant toute onde de compression par métonymie inverse. Elle peut être utilisée avec l'envoûtement comme pour la dignité de Rama.

La dignité de Rama [Envoûtement 4 + Inhibition 2]: Cette combinaison permet de faire se déplacer la zone protégée par l'inhibition en fixant le point d'application sur un être vivant consentant, possédant une affinité. Si la personne se déplace de manière à faire se rencontrer la frontière zone définie avec une créature concernée, elle sera bloquée et ne pourra plus avancer dans cette direction, à moins que la créature concernée fasse le choix de tenter sa chance ou soit projetée dans cette zone par un tiers. De plus, l'utilisation de l'envoûtement permet de modifier la zone concernée en fonction de la personne à laquelle elle s'applique: elle peut par exemple se limiter au corps de la cible et ne protéger que celle-ci. L'envoûtement (toujours au niveau 4) peut également être combiné avec toutes les autres utilisations de l'inhibition pour obtenir le même résultat. Notez que ces utilisations sont soumises aux mêmes limitations que toutes les autres formes d'envoûtement, limitations décrites dans l'article *Envoûtement* (notamment la Loi de l'enracinement).

Le fil d'Ariane [1, Ammā, Inhibition 4]: Ce sortilège permet de "remonter" tout sortilège de localisation ou d'espionnage tendu vers soi ou une victime volontaire, à condition qu'il ait réussi et soit actif. Le mage peut alors lancer à son tour sur la personne qui a lancé le premier sort un sortilège de localisation comme Anyatra ou d'espionnage comme Sarana, même si le mage ne la jamais vue et sans qu'elle ait droit à un jet de volonté pour résister. Les draconistes disent qu'Ammā remonte le fil de Traque, comme Thésée remontant le fil d'Ariane.

L'ordalie de Sitā [3, Analyse, Interférence calorique, Ushma, Inhibition 1 ou 8]: Sur la trame d'inhibition de niveau 1, permet de placer la zone protégée par l'inhibition en situation d'isolation thermique complète en maintenant la température constante par des échanges thermiques thermodynamiquement impossibles. Utilisée avec l'envoûtement (cf. la dignité de Rama) cette enverjure permet de rendre une personne insensible au feu comme froid, telle Sitā, l'épouse de Rama, sortant indemne du brasier où son mari l'a plongée pour éprouver sa pureté. Lorsque l'inhibition est portée au niveau 8 elle permet de protéger la cible contre les plasmas à haute température, donc contre la foudre.

फंदा Pamx [5, Analyse, Interférence immatérielle, Betal, Inhibition 8]: ("filet") Ce sortilège se lance sur une arme. Si l'arme est utilisée dans les n heures qui suivent pour tuer une personne mortelle, son âme ne pourra rejoindre la Douat et sera enfermée dans l'arme à la manière du sortilège nécromantique *thewe se* (création 6). L'âme sera par ailleurs intacte, et dans le même état que celui dans lequel elle se serait retrouvée dans la Douat.

प्रावृत Prāvṛit [2, Analyse, Interférence lumineuse, Inhibition 1 + Métonymie inverse 1]: ("voile")

Ce pouvoir permet de placer la zone protégée par l'inhibition en situation d'isolation lumineuse parfaite en absorbant toute onde lumineuse par métonymie inverse. Elle peut être utilisée avec l'envoûtement comme pour la dignité de Rama. Les gens placés dans la zone se verront mais auront la sensation d'être dans une sphère noire et la zone apparaîtra de la même manière à l'extérieur.

Râvana chassé [Inhibition 2 + Affusion 7]: Ce pouvoir est identique à la trame fondamentale mais permet de bannir une créature immortelle d'origine imaginaire en la renvoyant à son UMI d'origine. Cette fois un jet de volonté est autorisé de la part de la cible.

Râvana banni [Envoûtement 4 + Inhibition 2 + Affusion 7]: Ce pouvoir est identique à Râvana chassé mais empêche la victime de se rendre dans l'Univers dont elle a été chassée tant que l'envoûtement est actif. S'il n'est pas rompu, l'envoûtement reste actif jusqu'à la mort du mage.

सुप्ति Supti ou le poison d'Indrajit [2, Géométrie, Bijali, Inhibition 3]: ("paralysie")

Supti se place au niveau de la colonne vertébrale de la victime et perturbe localement les transmissions électriques, créant ainsi une paralysie totale, qui n'empêche pas la victime de penser, mais la rend incapable d'agir pour n rounds (jet de volonté). La victime peut néanmoins lancer un sort en magie immobile et silencieuse. Supti n'est efficace que contre les créatures disposant d'un système nerveux... Les titanides comme le peuple-fée ou les dragons sous forme humaine ou naturelle y sont donc en général sensibles, mais pas les démons, les anges, les morts-vivants, les ténébrides ni les diables. Pour les créatures disposant d'un système nerveux mais pas de colonne vertébrale, comme les araignées géantes... un niveau minimum de 10 en connaissance des monstres sera nécessaire pour savoir où frapper.

Lancé avec inhibition à 1 ce sort devient तिमिर : Timir ("cécité") ou बधिरता : Badhiratā ("surdité") et permet respectivement d'aveugler/rendre sourd la victime pour n rounds (jet de volonté), dans les mêmes conditions.

Les Tours du Silence [2, Aabhaas, Inhibition 7]: Les Tours du Silence sont une envergure permettant de bloquer pendant n heures toute forme de magie affectant l'esprit de quelque façon que ce soit (ce qui inclut notamment les sortilèges de localisation et d'espionnage fondés sur l'identité, ou la divination) sur une personne volontaire.

तुषार Tushār ou le Souffle incandescent de la Reine des Neiges [1, Ushma, Inhibition k]: Ce pouvoir permet d'élever ou de diminuer la température de la zone concernée (maximum n^3) de 10k degrés Celsius, les effets de l'élévation ou de la diminution de température s'appliquant normalement sur ceux qui se trouvent dans la zone en question. L'élévation de température ne sera cependant pas instantanée: elle prendra k rounds. Il est cependant possible pour le mage de la rendre instantanée mais l'élévation ou diminution est alors de $10\sqrt{k}$ degrés Celsius. Les dommages du refroidissement ou du réchauffement s'appliqueront suivant les circonstances (une personne portant une armure de métal en souffrira plus par exemple) et les dommages s'appliqueront en fonction d'un jet d'encaissement des victimes: en cas de réussite ils seront réduits de moitié.

विस्मरण Vismarān [4, Aabhaas, Lecture introvertie, Analyse, Inhibition 3 + Envoûtement 4]: ("amnésie") Permet d'inhiber sur une cible (jet de volonté si non volontaire) le souvenir d'informations précises de manière à les rendre inaccessibles également à tout moyen magique. Les souvenirs reviendront si l'envoûtement est levé ou si une condition précise (oubliée elle aussi par la cible) est remplie.

INNOMMABLES (Les)

Voir aussi La Langue Aveugle

À ceux qui ne croient pas en Dieu

*Vous les orphelins de cet univers
Vous dont l'âme est belle car éphémère
Vous les amis du temps et de la flamme
Vous qui laissez au mystère sa trame
Obscure et au miracle son secret
Ne croyez au sens ni aux destinées
Ne cédez aux dogmes ni aux coutumes
Vous pour qui même le ciel se consume
Vous pour qui rien ne reste et tout s'efface
Vous pour qui ni crainte ni menace
N'accompagnent le cri noir du corbeau
Vous pour qui le silence du tombeau
Ouvert se suffit toujours à lui-même
Vos lèvres ne connaissent ni blasphème
Ni les malédictions ni la magie,
Vous ne craignez ni la Mort ni la Vie.*

*Vous qui savez la beauté d'un ciel vide
Et qu'aucune voix au timbre livide
N'est jamais venue troubler la parfaite
Et silencieuse course des planètes
Ne regrettiez pas la chaleur des temples
Ni les Saints Guides ni les Saints Exemples
Car tout le bien et le mal que vous faites
N'appartient qu'à vous et non aux prophètes
Ne cherchez jamais l'ombre des idoles
Celles de pierre ou celles de paroles.*

*Et surtout ne vous croyez jamais seuls
Car vous êtes un peuple invisible et fier
Mortel comme la Vie, mortel comme la Terre
Et surtout ne vous croyez jamais seuls
Car Dieu l'est bien plus dans son froid linceul.*

Épitaphe de Laçoar Cighan



Les Innommables sont les entités mystérieuses qui ont permis à Laçoar Cighan de créer la Langue Aveugle. Il ne s'agit pas de divinités, ni d'esprits, mais d'êtres uniques en leur genre. Les mortels entrant en communication avec eux et devenant ce qu'on pourrait appeler des initiés ou des disciples doivent être athées pour ce faire. Ce que les non-initiés appellent le "culte des Innommables" n'a par conséquent en fait rien d'une religion.

Tu as saisi le secret des Innommables, Hima: ils sont les pensées nées de l'acceptation du labyrinthe, de la solitude de l'individualité, du non-sens de l'existence. Ils sont portés en chacun de nous, les mortels. Ils sont le mystère de l'âme.

Extrait des Mémoires non-écrites de Iadul Németország

Les Innommables sont en fait un chaos de pensées nées de ceux qui durant leur vie ont été guidés par eux. Au cours de son existence, un disciple des Innommables alimente cet univers commun par ses pensées et ses sentiments, que les adeptes de cette non-religion appellent **le Labyrinthe**. Après sa mort ses pensées restent, comme une contribution au Labyrinthe. Il ne s'agit cependant pas de nécromancie ou de survivance de son âme. La langue aveugle n'a aucun pouvoir sur la vie après la mort, mais le Labyrinthe est en fait une immense mémoire collective qui retient des aspects des esprits qui l'ont visité et alimenté.

Les Innommables sont donc les entités qui donnent au Labyrinthe sa réalité. Selon les mages de la langue aveugle, qui se nomment eux-mêmes les Guides du Labyrinthe et que les non-initiés appellent les prêtres des Innommables, ces entités ont une conscience avec laquelle ils communiquent pour façonner et protéger le Labyrinthe. Ces consciences sont parfois contradictoires et sont en constante évolution. Il est impossible de les nommer ou de les distinguer de manière universelle. C'est pourquoi on les appelle couramment les Innommables.

Pourquoi? Et bien parce que si chaque adepte du Labyrinthe verra des distinctions entre les différents Hôtes du Labyrinthe (le nom générique que les mages donnent à ces entités), et pourra les nommer selon son caprice, cette nomenclature ne sera d'aucune utilité pour un autre adepte, car il placera ailleurs les frontières entre les Hôtes. Pour mieux comprendre, imaginez que deux personnes soient placées devant le spectre de toutes les couleurs et que chacun essaie de tracer une limite entre les différentes couleurs pour en dégager des couleurs principales. Les couleurs principales qu'ils percevraient alors et les limites qu'ils essaieraient d'établir ne seraient certainement pas les mêmes.

Laçoar Cighan, le créateur de la Langue Aveugle, était l'un des membres de la Transcendante Énnéade. Il a pris conscience de l'existence des Innommables et a voyagé pour la première fois dans le Labyrinthe sur les terres arides et désolées de Khôme. Le Labyrinthe est donc un lieu concret tout autant qu'un lieu onirique servant de mémoire et de conscience collective aux adeptes. Le Labyrinthe existe donc quelque part dans l'immensité du désert de Khôme, si mal connu même de ceux qui y vivent.

Le Labyrinthe apparaît aux yeux du rêveur comme du voyageur matériel sous la forme d'un immense réseau de galeries souterraines, parfois maçonnées, qui semble ne jamais devoir finir. Bien qu'ayant une existence concrète, on dit souvent que le Labyrinthe ne peut être trouvé qu'en l'abordant par le Monde des Rêves, car c'est l'un des rares points où le Monde des Rêves et le Monde Matériel se rencontrent. C'est pourtant faux: il est possible d'y entrer par "l'extérieur", c'est-à-dire par le désert de Khôme lui-même, mais c'est particulièrement difficile, en raison de la présence du Dragon de Khôme et des gardiens du Peuple-Sable (cf. *Khôme*). La magie des Innommables permet cependant de s'y transporter physiquement par le monde des rêves ou de n'y envoyer que son double onirique, auquel le Labyrinthe peut parfois donner une matérialité apparente.

Le Labyrinthe est également un domaine à part du Monde des Rêves: même les Princes des Rêves ne peuvent y avoir accès sans l'accord des Innommables. De plus, la Langue Aveugle ne donne pas de pouvoirs particuliers sur le Monde des Rêves. C'est ce que les oniristes comme les Chamans, les Nécromants ou les Démonistes appellent une 'enclave'. Bien que faisant partie du Monde des Rêves, les règles habituelles de ce monde ne s'y appliquent pas forcément, et seuls les lois des Innommables s'y appliquent.



Le sens de l'existence des Innommables est de réaliser l'impossible: la transmission des pensées, des expériences, des sentiments, sans passer par aucun intermédiaire comme l'art ou le langage. La philosophie des Innommables s'adresse donc exclusivement aux âmes mortelles, et cherche à résoudre la contradiction entre l'individu et le groupe, aux niveaux affectif, intellectuel, et moral, en partant du principe que l'universel est par définition ce que tous les hommes trouveront de manière solitaire et individuelle. Donc, quel est l'universel? En quoi les âmes des lignées mortelles se touchent et se rencontrent? Tel est le sens du Labyrinthe et de la philosophie défendue par les Mages de la Langue Aveugle.

Le terme même de 'Langue Aveugle' provient de cette idée d'une communion plus étroite que celle de la parole. Il faut savoir en effet chercher d'autres moyens de communication, et dépasser la frontière entre les êtres pour tâtonner dans l'obscurité, à la recherche d'un contact qui nous guiderait.

Lorsqu'un nouvel adepte pénètre pour la première fois dans le Labyrinthe, il sera d'abord émerveillé par la richesse spirituelle qu'il y trouvera, vivra sans doute des expériences issues des vies passées des anciens habitués du Labyrinthe, puis ressentira une forme d'oppression sournoise, à

laquelle tous ne résistent pas.

En effet, les Innommables haïssent toute forme de religion et toute forme d'autorité morale en général. L'individu doit chercher seul, aidé par son éducation et son milieu, certes, mais seul. De ce fait les adeptes du 'Culte des Innommables' ont été soumis à suffisamment de persécutions et de conflits pour que le Labyrinthe porte les souvenirs des torturés, des mutilés, des exilés etc... et peu à peu le culte des Innommables est devenu de plus en plus occulte et sinistre.

La magie aveugle s'est développée également et le culte des Innommables s'est peu à peu tourné vers le secret, la dissimulation, la clandestinité, voire le sabotage des pouvoirs en place. C'est ainsi qu'a été créée la Fraternité de la Lune Noire, ordre de Chevalerie très particulier, dont le but est de détruire tous les maîtres à penser de l'humanité.

L'esprit des Mortels a soif de savoir et ce désir est un merveilleux don. Galvauder un tel don au profit de l'ignorance et de la soumission que prêchent les religions et un affront à la beauté de la vie. Toi l'esprit libre! Refuse les légendes simplistes et ce qu'elles prétendent révéler! Chéris au contraire le mystère et l'insensé!

Ne regrette pas le fait que la vie n'ait aucun sens car c'est le don de la liberté: ta vie n'aura que le sens que tu lui donneras. Les mensonges de la Métaphysique ne sont qu'une drogue à l'usage des esprits vaincus par la Peur. Laisse un délicieux vertige t'envahir, à mesure que tu prendras conscience de l'infini de l'Univers, de ce qu'il y a à découvrir, à comprendre, à chercher.

Ne crains pas la déception, ne crains pas l'inconnu, ne crains pas ce jeu sans fin auquel la réalité t'invite. Affronte le monde avec dévotion et enthousiasme, et tu verras de toi-même les dogmes perdre de leur infatuation pour se réduire aux quelques rares trésors qu'ils peuvent t'apporter.

Vole, mais ne donne jamais!

Si le prêtre te parle, écoute-le avec respect, car dans le flot de ses paroles ineptes se cacheront quelques perles qui te rendront plus sage et plus averti, non point de la nature des Dieux ou du Monde, mais du cœur des hommes. Écoute-le comme tu écouterais un conteur, et ne lui donne jamais pouvoir sur toi.

Parle, mais n'impose jamais!

Apprends à te connaître, apprends à connaître en toi la Peur qui rend les dogmes si puissants et les chefs si nécessaires. Ne cède pas à la facilité de te croire supérieur, et n'aie pas honte de ton ignorance. Apprends, apprends sans cesse! Apprends même et surtout de ceux que tu instruiras.

Défends-toi, mais ne provoque jamais!

Sache que tu seras retenu par ceux qui ont peur, par ceux qui croient se protéger par le commandement ou les vérités dogmatiques. Sache-le, mais ne crée pas une nouvelle peur, car tu deviendras semblable à eux. Combats s'il le faut, mais n'oublie pas que nous ne vaincrons jamais par les armes.

Le Testament des Solitudes, Laçoar Cighan

Si les conseils (car il ne s'agit pas de commandements!) du premier Guide du Labyrinthe recommandent d'éviter toute forme de conflit systématique avec les 'gens du dogme' comme les appellent couramment les disciples du pseudo-culte, c'est-à-dire principalement les prêtres et autres maîtres spirituels, les choses ont évolué depuis.

Laçoar Cighan n'avait peut-être pas anticipé la violence de la réaction des Dieux et des religions à l'apparition du Labyrinthe et de la philosophie si particulière de la Langue Aveugle. Mais les Innommables transmettent autant de haine et de ressentiment que de connaissances. Le 'Connais-toi toi-même' de l'Oracle de Delphes, que l'on retrouve dans la philosophie de Cighan peut parfois conduire à des découvertes troublantes...

Conscients de cette dérive, et soucieux de ne pas réduire justement le Labyrinthe à une fonction dogmatique, un Guide a créé la Fraternité de la Lune Noire, qui rassemble ceux qui cherchent à lutter de manière systématique contre toutes les formes de dogme ou même d'autorité temporelle. Une partie du Labyrinthe est donc teintée par le nihilisme de la Lune Noire. Il est intéressant de noter que les éléments les plus 'radicaux' du Labyrinthe ont eux-mêmes souhaité se rassembler afin d'éviter de prendre le pouvoir au sein du pseudo-culte. Le Labyrinthe reste donc ouvert aux différentes tendances du culte, et les met en contact régulièrement, et n'est jamais devenu un organe de domination, ce qui eût été une déviation particulièrement ironique.

De ce point de vue donc, le Labyrinthe est resté assez fidèle à l'intention originelle de son fondateur. Mais la douleur qui s'y trouve accumulée peut rendre difficile les voyages des nouveaux disciples. Même la magie de la Langue Aveugle, censée permettre de défendre et de développer le Labyrinthe à l'origine, de susciter en l'être mortel le sentiment de sa propre dignité, s'est orientée vers une forme plus offensive de magie, entre autres sous l'impulsion de la Fraternité de la Lune Noire.

Les Chevaliers de la Lune Noire

Cf. l'article *Lune Noire*.

INNOMMÉ (L')

Voir aussi Hyrcéniaä, la Chute du Royaume de Dieu

L'Innommé désigne l'ensemble de la magie qui ne relève ni de la Transcendance, ni de la Grâce, ni de la magie naturelle pratiquée par des créatures immortelles comme les Titanides, les Démons, Anges, Diables, Fées etc... ou par certaines créatures montrues. L'Innommé peut être pratiqué par l'intermédiaire d'une Affinité Daïmonion, mais l'Innommé est aussi une appellation par défaut, et recouvre de multiples magies différentes, plus anciennes qu'Épersonaï et plus anciennes que les Dieux.

L'Innommé n'est presque plus pratiqué par quiconque, hormis certaines civilisations très anciennes, qui ont résisté aux multiples bouleversements du Multivers, comme Hyrcéniaä, tout au Nord. L'Innommé n'est souvent pas perçu comme tel, car rien ne permet de l'identifier formellement le plus souvent.

Ce qui différencie fondamentalement l'Innommé des autres formes de magie: transcendante, divine ou naturelle, c'est la notion d'équilibre. On dit qu'Épersonaï a 'enchaîné' la magie, et c'est vrai, dans le sens qu'il a imposé au Multivers que la magie soit régulée par un principe d'équilibre, faisant par exemple qu'un effet magique très puissant doive être 'alimenté' par une forte quantité d'énergie magique, transcendante, divine, ou naturelle. Même les Titans et Titanides, dont la magie naturelle est sans doute la plus puissante qui soit, sont soumis à cette exigence.

En réalité, Épersonaï a compris que l'Ancien Monde était privé de magie, et n'obéissait qu'à des lois physiques, si complexes fussent-elles. Il s'est également rendu compte que l'apparition de la magie pouvait détruire le Second Monde, qu'il a été le premier à appeler 'Pays Fantôme'. Son action ne se réduit donc pas à la magie, mais s'étend à toute la réalité du Pays Fantôme. Il a apporté l'Équilibre dont le Pays Fantôme avait besoin, ce qui a sans doute permis à la magie de pouvoir y perdurer, sans quoi elle aurait sans doute dû s'éteindre d'elle-même pour ne pas entraîner le monde à sa perte.



L'Innommé n'a pas totalement disparu cependant. Certaines contrées reculées ont gardé leur lien à la magie antique. L'Innommé y est pratiqué sous mille noms différents, souvent de manière erratique et approximative, et surtout très limitée. Certaines formes de magie ou de sorcellerie sont particulièrement liées à l'Innommé parce qu'elles ont été formalisées dans leur principe avant Épersonaï. Les Sorcellerries d'Io, du Chaos, du Soleil ou la Sorcellerie des Faiseurs de Muse en sont des exemples : pour ces sorcellerries il n'y a presque aucune limite aux pouvoirs auxquels elles donnent accès (dans leur champs d'application), sauf qu'en général les Sorciers qui les pratiquent sont très éloignés des principes fondamentaux sur lesquels elles reposent. En cela elles sont restées relativement proches de ce qu'elles étaient jadis.

Ces distinctions peuvent paraître oiseuses: que la magie soit limitée par sa structure même ou par les compétences de ceux qui la pratiquent, elle reste limitée. Cependant, il faut garder à l'esprit que la magie antique est une et indivisible. Elle englobait toutes les subdivisions qui ont ensuite été créées et les premiers magiciens ne voyaient pas de limites à leur recherche ni à leur pouvoir. Ainsi, l'Innommé d'aujourd'hui échappe souvent aux règles habituelles et est souvent très difficile à comprendre voire même à concevoir pour ceux qui sont habitués aux magies 'enchaînées'. L'Innommé est donc le fait de quelques individus exceptionnels, qu'un destin particulier a conduit vers la magie antique. Même dans les pays où la magie antique a perdurée, elle est maniée par peu de gens, qui manient souvent une autre magie en plus, et ne maîtrisent que des bribes de la magie antique.

À part certaines contrées isolées, comme Hyrcéniaä, la magie antique a survécu sous des formes affaiblies et tronquées, l'Innommé reste pratiqué par quelques individus isolés, appelés Démiurges. Le Dieu Unique était jadis un simple mortel, et c'est par la magie antique qu'il s'est élevé au rang de Dieu. Ses adversaires de l'Ordre de la Vie (cf. la *Chute du Royaume de Dieu*) l'appelaient "le Démiurge", et depuis cette appellation est restée.

Le Démiurge manipule donc l'Innommé en connaissance de cause. L'Innommé ne connaît ni énergie magique, ni niveau des sortilèges. Potentiellement un Démiurge de faible niveau est l'égal d'un Démiurge de haut niveau. Le Démiurge n'a en théorie aucune limite structurelle à sa pratique de la magie, ce qui ne signifie pas que ses excès ne soient jamais accompagnés de conséquences fâcheuses. Le fait est que ces conséquences fâcheuses peuvent prendre la forme d'une sorte de malédiction magique s'étendant sur un pays entier (par exemple des créatures aberrantes font leur apparition et se répandent comme une sorte de vermine magique, ou des effets magiques chaotiques ou ordonnés se succèdent ...), au lieu de se retourner contre leur auteur. Pas d'équilibre, pas de "justice", pas de loi.

La vérité est que lorsque cette vermine innommée apparaît, elle est le signe d'une instabilité locale de Terre Seconde. Si la pratique de la magie antique n'avait pas été réduite à presque rien, par le travail d'Épersonaï entre autres, il y aurait fort à parier que Terre Seconde n'eût pas survécu. Sa propre magie l'eût fait s'effondrer sur elle-même comme une étoile trop vieille.

Citons Ézékiel Ben Gaour à nouveau à ce sujet: *Sans peut-être être capable de la formaliser, Épersonaï comprit cette vérité toute simple et pourtant fondamentale: il y eut entre Prime Terre et Terre Seconde d'autres univers, qui tous disparurent du fait d'une magie trop instable. J'appellerai ces épures les Mondes Éphémères. Terre Seconde a résisté à de nombreuses crises qui ont pourtant mis en péril sa propre existence, comme la chute de Cronos ou celle du Royaume de Dieu, mais elle ne sera peut-être elle aussi qu'une ombre éphémère aux yeux des univers à venir. Ainsi la pérennité de l'équilibre qui régit Terre Seconde, fragile exercice de funambule sur la corde de la magie, est-elle sans cesse remise en cause. Épersonaï fut de ceux qui permirent à notre monde de perdurer. Qu'il soit parvenu à contraindre celui que nous appelons le Dieu Unique à se soumettre aux chaînes qu'il avait lui-même forgées prouve selon moi que l'existence même de Terre Seconde était en jeu.*

Ceux qui aujourd'hui s'adonnent à la magie antique le font le plus souvent sous des formes si affaiblies qu'elles ne sont plus un danger. Mais

lorsque parfois apparaît un Démurge doué, il est essentiel que tous se liguent contre lui avant que son Daïmonion ne l'entraîne point vers quelque périlleuse extrémité. Aucune pitié ne doit être montrée à ces individus. Bons ou mauvais, puissants ou non, ils doivent être exterminés comme la vermine qu'ils engendrent. (extrait d'"Épervonai")

La magie antique est donc intrinsèquement liée à la dualité de Terre Seconde: un monde gouverné par des lois physiques, de cause à effet, que viennent contredire régulièrement ponctuellement des phénomènes magiques. La magie antique représente l'âme de la magie telle que la voient les Mages-Géomètres: **la transgression**. Citons un de leurs textes fondamentaux: *Par essence la magie est au-delà de toutes règles, elle incarne le refus du réel. L'œuvre d'Épervonai n'est donc qu'une chimère destinée à donner un sursis à notre monde agonisant, à retarder l'inéluctable évolution vers un monde sans magie, enfin stable et pérenne, ou à défaut son anéantissement total.*

Par conséquent, il n'y a pas de limite à l'utilisation de l'Innommé: le Démurge peut y faire appel autant de fois qu'il le souhaite, au niveau de puissance qui lui plaît. La seule limite réside dans le fait que le Démurge est limité comme tout praticien de magie par les couronnes de Mage et la pierre uranique.

Il n'y a pas de pouvoirs figés, pas d'extensions, pas d'énergie magique à consommer, mais une affinité tout de même, à laquelle on associe un rang, et qu'on appelle *Daïmonion*, mais qui évolue au fur et à mesure où le Démurge l'alimente, et non selon une progression quelconque en niveau ou en caractéristique active.

Daïmonion est une entité au départ identique au Démurge, et qui peu à peu prend son indépendance par rapport à lui. On dit d'ailleurs que, comme la Muse ou le Démon-Reflet, le Daïmonion survit parfois à la mort de son hôte. Les nouveaux Démurges qui apparaissent ne seraient alors que des sortes de réurgences de ces Daïmonion cherchant asile.

Pour souligner sa fragilité, Épervonai a appelé Terre Seconde la Planète Fantôme, et il appelait le Daïmonion qu'il portait en lui (car lui-même était un Démurge très puissant) le Fantôme. "Mon Fantôme est la partie de moi-même qui appartient à la nature magique de cet univers" dit-il un jour à ses neuf disciples.

L'une des conséquences d'une utilisation excessive de l'innommé est le développement de cette personnalité supplémentaire qui finit par s'imposer au Démurge et, étant purement magique, obéit toujours à d'autres impératifs que ceux de la conscience originelle qui lui a donné naissance. Lorsque des effets magiques se créent indépendamment de la volonté du Démurge, bien que par le fait de son pouvoir, ils obéissent au Daïmonion. C'est le sort qui menace tout Démurge: devenir une entité schizoïde, medium involontaire de sa propre folie.

Composantes et jets de résistance

La magie antique n'a aucune composante, ni verbale ni somatique. Elle exige de celui qui la pratique de la concentration, mais ses pouvoirs n'ayant pas de niveau, le seuil des jets de concentration variera au gré du caprice du MJ. Les jets de résistance se font contre un seuil égal à la valeur de l'affinité *Daïmonion* du Démurge (et non 10+...; 40 au maximum), laquelle peut, hélas, se montrer très élevée. L'une des raisons pour laquelle l'innommé est tant craint est le fait qu'on peut se trouver incapable d'y résister (sauf en cas de 20 naturel sur le d20). Si les maléfices d'un Daïmonion faible sont aisés à éviter, il en devient autrement par la suite. Chaque utilisation d'un pouvoir du Daïmonion en combat prendra 2 segments d'action.

Nature et évolution du Daïmonion (ou Daemonion ou Daïmonion)

Le Daïmonion n'est jamais une entité consciente. Privé d'intelligence, le Daïmonion est plutôt un ensemble chaotique de désirs, d'envies, de convoitises, de sentiments... sous leur forme la plus pure, antérieure à toute forme de langage pour les décrire. Son intelligence, sa conscience et sa cohérence sont données par le Démurge qui le porte en lui. La nature du Daïmonion est un mystère pour les Cosmogonistes de Terre Seconde, et d'ailleurs pour la plupart des Démurges, mais on prête parfois à Bethmen - l'un des plus grands Démurges, dont le Daïmonion s'est transmis par la lignée illégitime des Rois Tortionnaires (cf. Hyrcéniaä) - ce propos: *Daïmonion est une métémpsychose non point de l'âme mais de l'émotion*. Il ne s'agit pas d'une réincarnation, ni d'une possession. Le Démurge possède le Daïmonion et non l'inverse, et ne lui est soumis que dans la mesure où il est lui-même soumis à ses propres pulsions et sentiments. Les sentiments du Daïmonion lors de son association avec le Démurge, s'ajoutent aux sentiments natifs du Démurge, et sont eux-mêmes enrichis par le Démurge au cours de sa vie, via la faculté 'la moisson des convoitises'.

On ne naît pas Démurge. Le Daïmonion, entité immatérielle, est invoqué non pas par l'âme du Démurge, mais par quelque chose de plus profond encore que l'âme, de plus ancien et plus fondamental, qui mêle le subconscient à l'animalité originelle de l'homme. C'est donc une affinité hors du commun, plus fondamentale encore que les affinités absolues.

Si on ne naît pas Démurge, on ne peut le devenir sans avoir capturé de Daïmonion, et nul ne sait comment provoquer un tel événement. De ce point de vue les Démurges ressemblent aux Chamanes-nés.

Daïmonion donne donc au Démurge accès à cette magie antique, qui ne connaissait ni le verbe ni la transcendance, ni la grâce. La magie antique ne connaissait aucune règle, aucune raison, parce qu'elle était elle-même façonnée uniquement par le désir. Si, comme l'a dit Viviane, la magie et la sorcellerie sont issues de la volonté, l'innommé est issu du désir. De ce fait, lorsqu'un joueur cherchera à formuler un effet magique voulu - ou plutôt désiré -, **il ne devra pas décrire l'effet du sort, mais le ou les désirs, envies, pulsions, convoitises du Daïmonion à l'œuvre, et seul le MJ déterminera l'effet né de ce faisceau de désirs exprimés par le joueur.**

Cette nature de la magie antique est intimement liée à celle du Daïmonion. Le secret d'Épervonai, seul être à avoir réellement compris le Daïmonion, et l'un des deux plus grands Démurges qui furent (avec le Dieu Unique), est en effet le suivant: *Les Daïmonia sont des lambeaux échappés du tissu fantôme qui fait de Terre Seconde un monde magique*. Lorsque ce tissu se rompt, soit par un bouleversement magique si l'on est draconiste, soit par l'effet de l'érosion progressive du réel si l'on est mage-géomètre, ces lambeaux s'échappent et dérivent au gré des forces magiques, jusqu'à être capturées par un mécanisme inconnu, lié sans doute à la violence d'une émotion ressentie au voisinage géographique (?) du Daïmonion.

Le Démurge, comme son nom l'indique, est donc un créateur. Sa magie relève de celle qui fut à l'origine de l'avénement de Terre Seconde, même si elle n'en est qu'un vague et fugitif reflet. C'est ce qui explique que le Dieu Unique ait été un Démurge à l'origine. La Mante, celle qui fut à l'origine de la chute des Rois Tortionnaires, a dit: *Les Xihil* (c'est-à-dire les Aînés, les Démurges qui formaient le Roi, lequel était lui-même un Démurge) *ont bu du sang d'Io lorsqu'il a coulé, ou gardent l'une des écailles tombées de son manteau... Ou peut-être ont ils avalé un rayon de*

Soleil ou soulevé un pan du voile de la Dame. Allusion nette aux trois sorcelleries qui se disputent le rôle créateur premier de Terre Seconde, alors qu'elles n'existaient elles-mêmes que sous forme d'innommé (cf. à ce sujet *Tir Nan Ogg > Taliesin*).

Magie brute et émotive, la magie antique est cependant le tronc commun dont dérivent toutes les magies et sorcelleries actuelles. De ce fait le champ d'application de l'Innommé est infini, et si le Démiurge ne peut contrôler l'effet de son sort, il n'y a pas de limite théorique dans la nature des désirs qu'il peut exprimer.

En pratique cependant, le Daïmonion ne peut agir selon des désirs qu'il ne 'contient' pas. Le Démiurge doit donc enrichir peu à peu la palettes des désirs possibles, s'il veut pouvoir nuancer les effets de ses sortilèges. Le joueur est libre de décrire ces sentiments aussi précisément que possible. **Plus la description sera vague, plus l'effet sera imprévisible.** "Colère" ne donnera rien de précis par exemple. "Colère suscitée par la trahison" sera un peu mieux. "Colère suscitée par tel type de trahison éveillant en moi tels sentiments associés de peur ou de haine" sera beaucoup plus efficace etc...

Une manière pour le joueur de "stocker" ces sentiments pourrait être de les résumer sous la forme de quelques lignes, comme une lettre très courte adressée à une personne fictive, ou non. Cette personne peut être la première à avoir éveillé ce sentiment chez le Démiurge. **Chacun de ces sentiments capturés ajoutera un point permanent à l'affinité Daïmonion.** C'est d'ailleurs la seule manière d'augmenter l'affinité Daïmonion. Daïmonion peut aussi se trouver diminuée: en effet certains sentiments peuvent être arrachés au Daïmonion, créant ainsi des *Reines*.

Une Reine - par analogie avec les insectes organisés - est une créature matérielle, apparue après scission du Daïmonion. Une Reine a la faculté d'engendrer des créatures monstrueuses, les fameuses "créatures de l'innommé" qui sèment la terreur lorsqu'elles infectent un lieu. Ces créatures monstrueuses ressemblent à des aberrations de chair, ce sont des êtres purement magiques qui incarnent plusieurs aspects des sentiments volés au Daïmonion par la Reine. Il arrive qu'ils infectent un pays entier peu à peu, exterminant, transformant ou réduisant en esclavage les populations qui s'y trouvent. Les Reines et leurs abominables rejetons sont ce qu'on appelle couramment "l'innommé". Leur apparition provoque en général encore plus de panique que des hordes de morts-vivants. L'apparition des Reines est hélas un effet secondaire de la pratique de l'innommé se produisant lorsque le Daïmonion se fracture, perdant une partie de lui-même, sentiments et points correspondants. Ce phénomène est aléatoire, on y reviendra ci-dessous.

La magie antique

Chaque Démiurge pratique donc une magie qui lui est unique, puisqu'intimement liée au Daïmonion. En général, si le Démiurge choisit de préciser la description les sentiments du Daïmonion au moment où il les capture, il sera d'autant plus efficace lorsque leur nature sera adaptée à la situation dans laquelle il se trouve, et d'autant plus faible en général. "Haine des gobelins" sera plus efficace que "Haine" en général face à des gobelins, mais inutile face à des Elfes, alors que Haine pourra servir à nouveau contre ceux-ci. On retrouve un mécanisme proche de la sorcellerie de la Dame Voilée, ce qui amène certains Cosmogonistes à supposer que les sorciers nommeurs pratiquent la forme de magie la plus proche de la magie antique, ce qui renforce l'idée que leur langue mystérieuse pourrait être effectivement celle d'Épersonnaï.

Lorsqu'un Démiurge veut utiliser des sentiments face à une situation, le MJ évalue un degré de *pertinence* associé à chaque sentiment dans les circonstance où le Démiurge y fait appel. Ce degré sera mesuré par un chiffre compris entre 0 et 10. La moyenne harmonique de tous ces degrés de pertinence représente le niveau maximal de puissance (en le comparant à un sortilège draconique) qui peut être atteint par le Démiurge, sachant qu'un degré en pertinence 10 signifie qu'en pratique le Démiurge n'a plus de limite dans l'application de son sortilège et peut aller beaucoup plus loin qu'un draconiste. La puissance du sortilège est donc choisie par le démiurge, mais doit rester inférieure ou égal au degré de pertinence moyen.

L'effet du sortilège est quant à lui déterminé par le MJ au cas par cas suivant le degré de pertinence de chaque sentiment utilisé, plus ces degrés seront élevés, plus l'effet sera en accord avec les désirs utilisés par le Démiurge. Enfin, à chaque sortilège est associé une chance de scission du Daïmonion, aboutissant à la création d'une, voire plusieurs Reines (rarement).

La scission du Daïmonion peut éventuellement être volontaire et contrôlée, comme dans le cas du Dieu Unique, qui créa ainsi les premiers Anges... Mais c'est un cas très exceptionnel, exigeant une maîtrise extraordinaire du Daïmonion, accessible au plus hauts niveaux de la discipline.

La probabilité de scission du Daïmonion est égale en pourcentage à : (niveau du sort réalisé + 10 - niveau de pertinence minimal parmi les sentiments utilisés)/niveau du démiurge. En cas de scission tous les sentiments de pertinence maximale sont perdus.

On voit qu'un démiurge est fatallement voué à ce que son Daïmonion se scinde un jour ou l'autre, engendrant une Reine, à moins qu'il n'utilise jamais ses pouvoirs. C'est l'apparition des Reines qui a rendu la pratique de la magie antique taboue dans la plupart des cultures de Terre Seconde et c'est l'une des raisons pour lesquelles elle est considérée par les Cosmogonistes et les théoriciens de la magie comme mettant en danger la stabilité précaire de l'univers de Terre Seconde. Sur Hyrcéniaä, seule terre où la magie antique est encore pratiquée envers et contre tout, la dynastie disparue des Rois Tortionnaires était composée de démiurges issus de deux lignées se transmettant chacune un daïmonion particulier, qui se transformait au fur et à mesure des scissions et des ajouts successifs de génération en génération.

Ces deux daïmonia étaient ceux de Maïn et Bethmen (cf. *La chute du Royaume de Dieu*), deux démiurges particulièrement puissants à l'origine du bouleversement de l'an zéro (cf. *Cosmogonie*). Afin d'éviter la multiplication des Reines, le barde Bayan, premier des Faiseurs de Muse (cf. *Idée*), créa ce que la tradition hyrcénienne appelle le "lien sacré". Il s'agissait d'un objet créé par la sorcellerie de la Muse (le principe de transmission de la Muse étant très proche de celui du daïmonion) qui permettait d'éveiller chez certaines personnes le don de la magie antique, et d'en faire des démiurges, dont le daïmonion soit en fait le résultat d'une scission du daïmonion originel.

De ce fait, les parties scindées du daïmonion ne pouvaient devenir des Reines, mais venaient renforcer ces assistants-démiurges, que les Hyrcéniens appelaient les "Aînés" et qui étaient considérés comme les gardiens de la lignée royale, et ceux par qui le pouvoir des Rois Tortionnaires pouvait perdurer. De par leur existence en effet la magie antique des Rois Tortionnaires ne créait pas de Reine. Une seule Reine suffit à répandre durablement le chaos en dans un pays. De plus, par une loi mystérieuse mais toujours vérifiée, celui qui l'a créée est incapable de la détruire. Or un roi n'a guère d'intérêt au chaos.

Un exemple pour fixer les idées: le daïmonion d'Olga la Très Précieuse

Olga la Très Précieuse était la fille de Léhar le Fou, vingtième des Rois Tortionnaires, issu de la lignée de Bethmen. Sa particularité fut d'être une démiurge-née : c'est-à-dire qu'elle créa elle-même son propre daÿmonion, indépendant de celui de Maÿn ou Bethmen, au lieu de le recevoir par succession royale comme le faisaient les Rois Tortionnaires. Son daÿmonion est donc le reflet des émotions qui ont marqué sa vie brève et tourmentée. Son daÿmonion était faible comparé à ceux de Maÿn et Bethmen: il ne contenait que 25 sentiments qui sont listés ci-dessous sous la forme de brefs poèmes. L'histoire de la princesse Olga est décrite en détail dans l'article *Hyrcéniaä*.

I

*Je sais que tu ne parles plus
et pourtant je te voudrais silencieux.
Je sais que tes yeux sont à jamais clos
et pourtant je suis ton regard.
Je sais que ton corps a été donné aux chiens de mon père
et pourtant je suis toujours entre tes mains.
Laisse-moi t'oublier
sans quoi mes yeux tomberont
à force de pleurer
sans quoi ma voix se voilera
à force de t'appeler.*

II

*L'ombre rampe vers moi sur la muraille
et je sais que le fouet m'attend.
Je ne dois pas sortir de ma chambre après le chant du loup
mais je le fais chaque nuit.*

III

*Le troubadour a chanté pour moi.
J'ai gardé les yeux baissés
mais mon âme s'est ouverte
comme une fleur impudique.*

IV

*Soumets-toi, ô Géant.
Car tu es trop bête pour vivre libre.*

V

*Lorsqu'une fleur pousse, elle chante.
Lorsqu'on la cueille, elle crie.
Est-ce de douleur ou de plaisir?*

VI

*Je n'osais pas frapper.
Au centième coup reçu seulement j'ai répondu.
Devrai-je mourir cent fois pour oser tuer?*

VII

Je suis la fille morte-née du Livre de Chair.

VIII

*Vous ne me façonnerez pas à votre guise.
Tortionnaires!
Je suis la seule et unique légitime héritière de Bethmen et Maÿn,
car comme eux je réécrirai ma destinée.*

IX

Vivre! Je veux vivre malgré tout! Lâche-moi, mon frère!

X

*Assise dans les ruines du Kahyd, j'écoute la mer.
En contrebas de la falaise les pêcheurs claquent des dents.*

*Le vent est glacé mais je ne le crains pas,
emmitouflée dans mes fourrures.
Je goûte d'autant mieux cette chaleur que je les en vois privés.*

XI

*Je n'ai rien mangé ni bu depuis hier,
car j'ai encore le goût de tes lèvres sur les miennes.*

XII

*Ils souffrent sans savoir pourquoi.
Je mettrai un terme à leur souffrance
ou j'en comprendrai la raison.*

XIII

*Tu peux abuser de mon corps encore trop faible
mais je fais le serment de m'en venger au centuple.
Mon très cher frère...*

XIV

*Le martèlement de leurs sabots est comme un orage.
Mes chevaux emmènent mes fidèles vers la victoire,
et cette tempête vous balayera.*

XV

*Supplie-moi, à présent, Père.
Toi qu'on appelait Lehar le Fou,
tu n'es plus rien.
Supplie-moi de t'épargner,
et baise la lame de mon épée.*

XVI

*Le tintement des Vouivres roulant sur le sol de pierre...
Ce chant du platine me réjouit presque autant
que leur expression pétrifiée.
Je ne suis pas à vendre. Je suis une voleuse.
Gardez tout mes Loups! Et renvoyez leur tête à Ganrad,
que le Nombre d'Or sache qu'il ne règnera jamais sur mon pays.*

XVII

*Je vous aperçois par les fentes de la tapisserie.
Mais vous ne pouvez pas me voir.
Quelle chance d'être une enfant!*

XVIII

*Mon pays perdu... Toi qui refusas les dieux,
fallait-il qu'on te livrât au joug
de maîtres si cruels?
Est-ce là notre châtiment pour n'avoir point la foi?*

XIX

Muse, si tu ne veux me complaire, obéis-moi.

XX

*Faiseurs de Muse, on vous dit morts et disparus.
Mais je vous retrouverai.
Dussé-je retourner les mers.*

XXI

Un peu de silence. Pour oublier l'odeur du sang.

XXII

*Vaincre ou mourir... Vaincre et mourir.
Je me suis oubliée dans ces vies piétinées.*

XXIII

*Jusqu'au bout.
Jusqu'à la dernière goutte de leur sang.
Faiblir maintenant serait plus criminel encore.*

XXIV

*La neige crisse sous mes pas.
Je suis pieds nus mais je ne sens pas la froidure.
Je ne sens aucune douleur.
Je marche vers ce qui reste de toi.
Vers ce que les chiens m'ont laissé.
Et je ne ressens rien.
Plus rien.*

XXV

*Ma haine, tu portes les habits de la colère.
Mais tu n'es que ma haine.
C'est toi qui animes mon souffle.
C'est toi qui alimentes mon âme.*

INVOCATION

Voir aussi la Langue Draconique

L'invocation est un procédé classique présent dans de nombreuses formes magiques qui consiste à faire apparaître une créature existante pour ensuite la soumettre à sa volonté. Ici nous parlerons de la trame fondamentale de la magie draconique appelée invocation, qui en apparence correspond à ce qu'un mage démoniste, diaboliste ou angéliste entendra par invocation mais en pratique revient plutôt à la création d'une réplique de l'original. Là où les autres mages voient de complexes structures magiques conduisant à des créatures aussi dissemblables que vouées à leur destruction mutuelle, les draconistes ne voient que des constructions magiques se rapportant à une essence magique unique.

Reposant donc sur le fait qu'une créature magique n'est jamais qu'une source animée de magie, ce pouvoir crée un simulacre d'une créature magique **qui doit déjà avoir été étudiée par le mage par une vision d'Épersonnaï II**. Ce simulacre est temporaire, entièrement aux ordres de son créateur, et reproduit les aptitudes de l'original selon sa complexité et le temps dont a disposé le mage pour étudier l'original (le MJ décide). Si un mage a précédemment pris soin de prendre des notes extrêmement détaillées sur une étude concernant une créature en particulier, l'étude de ces notes peut offrir un substitut à l'étude directe de l'original. Les écoles de magie ont ainsi souvent ce qu'on appelle des *épures prométhéennes*, rassemblant tous les détails concernant quelques créatures magiques précises. Les épures prométhéennes (ainsi appelées en référence à la légende selon laquelle Prométhée créa tous les êtres vivants) sont en pratique aussi jalousement gardées que les sortilèges eux-mêmes.

Les créatures magiques reproductibles par invocation draconique sont les démons, les anges, les diables, les ténébrides, les titanides, les créatures de la Douat incarnées dans le monde matériel etc... mais pas les morts-vivants, car ceux-ci ne sont pas constitués uniquement de magie, mais aussi de l'âme originellement présente en eux. Outre la connaissance de l'épure prométhéenne, l'invocateur doit avoir une connaissance de la créature magique qu'il invoque au moins égale à 8 en tant que compétence (Connaissance des Démons, des Diables, des Anges, du Peuple-Fée, des Dragons, des Monstres etc...).

L'invocation peut être lancée à un niveau quelconque k... éventuellement supérieur à 9, ce qui est une entorse à la règle habituelle des pouvoirs draconiques (pourvu que le rang de l'extension sortilèges soit assez élevé). Ainsi ce pouvoir peut-il être potentiellement très dévastateur: en effet le simulacre possède tous les attributs de l'original. **Un mage dont l'affinité draconique a un rang r pourra créer un simulacre de valeur maximale kr.**

La valeur d'un simulacre correspond en fait au potentiel équivalent en transcendance vive de l'original, c'est-à-dire à la quantité de transcendance vive qui serait nécessaire pour créer véritablement de toutes pièces l'original. Pour un ange cette valeur correspond naturellement au sacrifice de Transcendance vive nécessaire pour sa création par un angéliste. Pour un démon on prendra 5*sa valeur en points d'âmes. Pour un diable on utilise l'échelle dite "des Grands Anciens" définie par les draconistes sans référence à aucun pouvoir diabolique, puisque la magie diabolique ne crée pas de diable, qui accorde à un diable de rang r une valeur égale à $9r^2$. Pour un Titanide comme un Dragon ou une Fée on prendra le double de sa Présence (car les points de Présence servent deux fois si l'on peut dire).

Par défaut le simulacre aura une durée de n heures où n est le niveau du mage. Si le mage le souhaite il peut ramener cette durée à n minutes, ce qui lui permet alors de lancer son sortilège au niveau k+1 sans avoir à payer plus de Transcendance (mais il doit en être capable au niveau de son extension). En ramenant cette durée à n rounds il peut lancer de la même manière son sort au niveau k+2.

Remarque importante : L'invocation draconique n'est jamais qu'une évanescence pouvant être dissipée à tout moment. Certains draconistes ont fait usage de "démons téléporteurs" à très faible coût pour s'éviter l'usage de l'*Affusion*. En pratique une évanescence en forme de démon empruntant les dimensions démoniaques est très vite dissipée, soit par une vraie créature démoniaque soit par la nature éminemment magique et chaotique de ces dimensions elles-mêmes. Enfin, l'invocation est un ouvrage extrêmement complexe de la magie draconique et à ce titre très fragile. Lorsqu'on

essaie de dissiper un simulacre créé par cette trame, **le mage à l'origine de l'invocation a un malus de -10 sur son jet de volonté**. La volonté pour résister à la *Dissipation* étant déjà écrêtée à +20, dans ce cas elle se trouve donc de fait écrêtée à +10.

Voici les envergures associées à cette trame:

दुहरा Duhrā [5, āp, Invocation 6 ou 9 ou 12]: Ce pouvoir permet de créer pendant n rounds (niv 6) ou n minutes (niv 9) ou n heures (niv 12) un double du mage qui reproduit sa puissance magique. Ce double sera identique au mage lui-même et - sublime ironie - apparaîtra comme identique par une Double-Vue, car il possède la même "signature magique". En revanche une Vision d'Uadjet (cf. *Nécromancie*), sensible à l'âme immortelle de la personne, distinguera la supercherie. De même pour un Regard Oblique (cf. *langue démoniaque*), sensible aux émotions de la personne. Par ailleurs tout sortilège de type Traque réagissant à l'identité du mage aura 50% de chances de trouver le double au lieu de l'original. Le mage est en parfaite ubiquité avec son double et perçoit parfaitement par celui-ci. Il peut parler et accomplir toute action simple par son double, ainsi que lancer des sorts par son intermédiaire. En revanche, toute action non-magique un peu complexe, comme le combat ou toute action nécessitant l'utilisation d'une compétence non magique, sera impossible. Le double étant une pure évanescence il peut être dissipé par toute personne ayant pris conscience de sa vraie nature. S'il est dissipé, le mage perd instantanément l'intégralité de sa transcendance restante (sauf la transcendance morte). Toute forme de suspension de la magie fera disparaître le double. Le double sera en revanche invulnérable à tout dégât matériel, ce qui peut contribuer à le trahir. Par ailleurs le double ne peut ni dormir, ni boire, ni manger et tant qu'il existe le mage ne peut pas dormir non plus. Si le double lance un sortilège contre une cible et que celle-ci y résiste par un jet de volonté réussi, le double ne peut plus lancer de sortilège sur cette cible. Enfin, si le double est identifié comme tel, comme il possède la même signature magique que l'original ceux qui l'auront vu seront considérés comme ayant vu le mage lui-même, par exemple pour les sortilèges d'empathie ou de traque.

जादू Jādū [3, 6, ou 9, Śahada, Invocation 9]: ("envoûtement") Jādū est un enchantement provisoire d'un objet quelconque, qui le rend extrêmement attrant pour une durée de n heures pour une catégorie de créature imaginaire en particulier: Démons pour Śahada 3, Diables pour Śahada 6 et Anges pour Śahada 9. Chaque créature du type concerné devra réussir un jet de volonté. Toutes les créatures concernées en présence de l'objet ayant échoué à leur jet de volonté chercheront à s'en emparer, et n'hésiteront pas à user de violence pour cela. Ils n'autoriseront personne à s'approcher de l'objet encore moins à le toucher et ne s'en sépareront pas. Le mage doit toucher l'objet pour lancer Jādū, et de plus ce sortilège ne fonctionne qu'une seule fois sur une créature donnée.

IO

Voir aussi Titans et Titanides, Sorcellerries, Merlin, Morgane, Niève, Keridwenn

Io: Sortilèges

0	parler-dragon
1	Que mes yeux soient dessillés
2	La mort de Vortigern
3	Laisse-moi l'observer par tes yeux, ô Viviane
4	Le Dragon Rouge et le Dragon Blanc
5	Je naviguerai sur une mer faite de ton sang
6	La lame qui te déchirera de l'intérieur
7	La malédiction du Duc de Tintagel
8	Les paroles qui rendirent Mordred mortel

Io: Création

1	Les pierres de la haine
2	Le secret des fous d'Oranie
3	Le miel des frelons noirs
4	Excalibur
5	Les outils de chair
6	Les forêts enchantées d'Oranie
7	Le cœur rôdi de Viviane



Io est à la fois le premier des Titans et une affinité. On parlera ici principalement de l'affinité. Il s'agit de l'affinité possédée naturellement par les demi-dragons. Le sang draconique procure à ces mortels une Xoa dite 'latente' qui ne se manifestera véritablement que s'ils deviennent dragons, abandonnant définitivement leur partie humaine. L'affinité Io n'a donc de sens que tant qu'ils restent humanoïdes. Une sorcellerie peut être développée à partir de cette affinité. Myrđin ou Merlin était Sorcier d'Io avant d'inventer la magie draconique.

Comme la Xoa (la Xoa est l'essence d'un Titan ou Titanide, cf. *Titans et Titanides*) l'affinité Io est avant tout une potentialité. Elle se développe de manière unique pour chaque sorcier, plus encore que pour toutes les autres sorcellerries et magies intuitives. Elle peut prendre la forme d'une adoration religieuse, lorsqu'elle est en connection avec un puissant dragon dont la Xoa s'est assimilée à une terre par exemple. Les Sorciers Shintô sont un bon exemple de ces sorciers à fonction religieuse, comme le sont certains mages comme les Runenmeister, les Prêtres de la Mort ou les

Druides.

L'affinité Io se cultive donc, se construit lentement et s'oriente vers une forme de maîtrise de la transcendance en tant qu'énergie brute. Elle n'a rien à voir avec les Xoas en tant que monde intérieur, mais est capable de les utiliser, de les voir, de les comprendre, en tant que matière magique, susceptible d'être convertie en puissance magique. **Dans la mesure où les Sorciers d'Io croient que le monde dans son entier n'est que la Xoa suprême d'Io lui-même, leur pouvoir est censé pouvoir s'appliquer à toute la réalité.** Les Rois-Sorciers de Khôme sont par exemple de très puissants Sorciers d'Io liés à la Xoa du Dragon de Khôme.

Le fondement de la magie des Sorciers d'Io repose donc sur l'utilisation de Xoas épanouies. Il n'existe donc pas de mode opératoire unique. Tout dépend de la Xoa considérée, de la recherche effectuée par le Sorcier lui-même. De nombreuses traditions de Sorciers d'Io ont ainsi été créées en fonction d'une Xoa épanouie précise, dans un endroit précis. Celle des Rois de Khôme en est un exemple particulièrement frappant. Lorsqu'on veut les appliquer à la Xoa d'Io lui-même, on suit une voie beaucoup plus hasardeuse et chaotique.

Les pouvoirs cités ci-dessous sont désignés sous le nom que leur a donné Merlin, qui reste la référence. Les Sorciers d'Io appartenant à d'autres cultures ne les connaîtront pas sous ce nom. Aucun mode opératoire précis n'est décrit, puisqu'ils varient selon les traditions et les Xoas auxquels ils font appel. Le MJ doit garder à l'esprit que le pouvoir d'un Sorcier d'Io sera d'autant plus efficace qu'il connaîtra bien la Xoa sur laquelle il essaie d'agir, épanouie ou non. Cette connaissance de la Xoa peut être fixée par des traditions comme celles du shintô, mais elle ne peut être universelle.



Le Sorcier d'Io a donc en sa possession des outils très généraux, et des traditions particulières, qui lui ont permis d'appréhender ces outils généraux. S'il est confronté à une situation inconnue, à une Xoa nouvelle, il se peut que tout soit à redéfinir. Plus la Xoa épanouie sera ancienne et puissante, plus le travail du Sorcier sera ardu, de même pour les pouvoirs s'appliquant aux Xoas non-épanouies. De là l'existence des traditions, qui en général s'appliquent en relation avec une ou plusieurs Xoas épanouies ou non, et dont la structure est bien connue.

Il n'existe aucune tradition à proprement parler pour la Xoa d'Io. La tradition de Merlin, poursuivie par la sorcière Keridwenn (du moins selon celle-ci, cf. l'article éponyme), n'a jamais pu établir une "cartographie" de la Xoa d'Io ou des forces qui l'animent.

Une chose est certaine: les forces se meuvent au fil du temps et de plus se transforment selon la compréhension de chaque Sorcier. Ce qu'a compris un Sorcier est souvent inutile à un autre. C'est pourquoi Merlin, lorsqu'il a adapté la sorcellerie d'Io à la transcendance, a donné à ses disciples des outils de travail très généraux plutôt que des sortilèges prêts à l'usage. Chaque Sorcier doit donc affiner avec le temps sa compréhension ou plutôt son intuition des forces de la Xoa d'Io, en restant toujours bien en-deçà de sa réalité. Un Sorcier d'Io qui acquérrait une vision exhaustive et ordonnée des forces de la Xoa d'Io accumulerait une puissance considérable, sans doute invincible.

Lorsqu'un Sorcier essaie donc d'appliquer son pouvoir à la Xoa d'Io lui-même, c'est-à-dire à aucune autre en fait, puisque la Xoa d'Io est la Xoa 'par défaut', la seule qui soit présente en tout lieu du Multivers, alors le Sorcier d'Io est aussi peu certain de son résultat qu'un Sorcier du Chaos, car la Xoa d'Io est imprévisible. À bon entendeur...

Composantes et jets de résistance

La sorcellerie d'Io exige par défaut des composantes somatiques. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à 10 + niveau du pouvoir + ego.

Description des pouvoirs de type Sortilèges et Crédit

Le coût de ces pouvoirs en Transcendance n'est aucunement fixé, contrairement aux pouvoirs habituels. Le coût de base peut être utilisé comme référence, mais certains pouvoirs ayant un champ d'application extrêmement étendu, comme 'La malédiction du Duc de Tintagel' ou 'Excalibur', il est essentiel de réévaluer leur coût sur le moment, ce qu'aucune règle ne peut faire. Il s'agit d'une sorcellerie particulièrement imprévisible, et mille facteurs peuvent influer sur le coût final du sortilège. Au MJ donc de faire le boulot.

Le cœur rôdi de Viviane

Ce permet de transformer un être vivant quelconque en un être lié à une Xoa épanouie, tirant ses pouvoirs directement de celle-ci. Le Sorcier peut l'appliquer à lui-même. La légende veut que ce pouvoir ait permis jadis à Viviane de devenir plus qu'une simple Sorcière, une immortelle qui eut ainsi le pouvoir d'emprisonner l'enchanteur. En pratique si Viviane en effet parvint à enfermer le pouvoir de son amant Merlin, elle ne fut jamais Sorcière, puisque c'est précisément par amour pour elle que Merlin créa la langue draconique, et n'utilisa jamais ce pouvoir, à moins... qu'elle fût parvenue à le reproduire sous la forme d'un pouvoir de magie draconique. Mais nulle trace d'un tel pouvoir existe aujourd'hui.

→ Le culte des Héros (Shintô)

→ [Mate](#) (Khôme)

Le Dragon Rouge et le Dragon Blanc

Ce pouvoir permet au Sorcier de se laisser posséder par la puissance d'une Xoa épanouie ou non. S'il en connaît la structure, il pourra le faire d'une manière qui soit à la fois en harmonie avec la Xoa et sa propre conscience, afin de ne pas perdre contrôle de lui-même.

La symbolique du dragon rouge et du dragon blanc représente la dialectique entre le passé et l'avenir, le cycle éternel de la vie. Vortigern, l'usurpateur hâï de ses sujets, et assassin du précédent roi des Bretons, voulait faire construire une tour pour s'y cacher, mais elle s'écroulait sans cesse, voici ce qu'en a dit Merlin: (extrait du Livre de Merlin de Robert de Boron) *Savez-vous ce qu'il y a sous cette terre? Une grande nappe d'eau dormante et sous cette nappe deux dragons aveugles. L'un est roux et l'autre blanc; ils sont sous deux rochers, ils sont énormes et connaissent chacun l'existence de l'autre. Quand ils sentent le poids de l'eau sur eux ils se retournent avec un tel fracas de l'eau que tout ce qui est au-dessus chavire. (...) Le roux c'est toi et le blanc est la descendance de Constant.* C'est également ainsi que Merlin prédit la mort de Vortigern, car le blanc dévorera le rouge. La lutte de ces deux dragons représente le temps qui s'écoule et la tour qui s'écroule représente la vanité de vouloir construire rien d'éternel ou d'échapper au cours du temps.

Le lien entre cette symbolique et la nature du pouvoir se trouve dans les cérémonies d'initiation de la Fraternité de Keridwenn. L'entrée d'un sorcier dans la Fraternité suppose d'utiliser ce pouvoir pour se laisser posséder par la xoa d'Io lui-même. La possession se manifesterait alors selon les cas par l'apparition d'un lien au "Dragon Rouge" ou au "Dragon Blanc", devenus deux puissantes forces de la xoa d'Io : celle de la conservation et du changement. Un sorcier de la Fraternité reste ainsi jusqu'à sa mort "sorcier rouge" ou "sorcier blanc". Les "sorciers blancs" représentent un cinquième de la Fraternité. Plus rares, ils sont considérés comme imprévisibles, puissants, dangereux, mais nécessaires à la survie de la Fraternité car portant en eux son avenir.

→ Faculté: le Katori (Shintô)

→ La danse du Kagura (Shintô)

→ [Maste](#) (Khôme)

Excalibur

Ce pouvoir s'applique à une Xoa épanouie. Il permet de créer dans le Monde Matériel des objets magiques en liaison avec cette Xoa, censés produire un effet particulier qui doive s'insérer dans l'harmonie interne de la Xoa. Le coût de cet objet est variable, comme le mode opératoire, mais comme tous les Sorciers le Sorcier d'Io peut choisir de prendre tout ou partie de la transcendance vive sacrifiée pour la création de l'objet dans les matériaux utilisés, et de compléter éventuellement avec sa T personnelle. Une particularité de ce pouvoir est que le Sorcier peut s'abstenir de toute dépense personnelle, même en utilisant des matériaux communs, s'il parvient à canaliser l'énergie de la Xoa sous forme de Transcendance.

→ Le Go-Shintaï (Shintô)

→ [Garh](#) (Khôme)

Les forêts enchantées d'Orcanie

Ce pouvoir s'applique aux Xoas épanouies. Il permet au Sorcier de faire de lieux précis des lieux sacrés, en liaison avec la Xoa épanouie à laquelle ils appartiennent. Ces lieux pourront alors être imbus de propriétés magiques, qui s'activeront en reposant sur la présence de Sorciers ou même d'êtres vivants quelconques. En général ces lieux ont leur vie propre. Ce pouvoir est une version moins violente et plus complexe de 'La lame qui te déchirera de l'intérieur', car cette création permet d'établir un point de contact permanent entre la Xoa épanouie et ceux qui l'habitent, à la manière d'un Temple. Ceux qui connaissent les propriétés du lieu ne sont pas obligés d'ailleurs d'être conscients qu'il existe une Xoa derrière tout ça. Bien que la Sorcellerie d'Io ait servi à créer ces lieux, ils apparaîtront de l'extérieur comme dépourvus de toute Transcendance, car c'est la magie naturelle de la Xoa en question qui agira. L'enchantement de ces lieux nécessite l'utilisation de ce pouvoir à plusieurs reprises, et un long travail du ou des Sorciers impliqués.

→ Les lieux sacrés (Shintô)

Je naviguerai sur une mer faite de ton sang

Ce pouvoir permet au Sorcier d'entrer dans la Xoa pure d'un être qui en possède une et se trouve dans son champ de vision, malgré lui éventuellement. Jet d'encaissement même si volontaire. Il se dématérialise pour se trouver dans la Xoa elle-même, où il peut voyager de région en région et où son pouvoir peut alors s'appliquer pour la transformer, la reconstruire ou la détruire en utilisant d'autres pouvoirs. Durée variable.

Laisse-moi l'observer par tes yeux, ô Viviane

Ce pouvoir permet d'observer un mode opératoire utilisé par un autre Sorcier afin de le répéter à la perfection le moment voulu. Jet de volonté si le Sorcier ne souhaite pas être observé. Dure n rounds, doit être maintenu pour pouvoir fonctionner.

La lame qui te déchirera de l'intérieur

Ce pouvoir permet de détruire une Xoa non-épanouie de l'intérieur, ou tout au moins de l'endommager.

→ Sacrifice des cheveux à la Pleine Lune (Shintô) (K)

La malédiction du Duc de Tintagel

Ce pouvoir est la base de la sorcellerie d'Io. Il s'applique aux Xoas épanouies et intérieures (c'est-à-dire non-épanouies). Il permet d'utiliser la puissance d'une Xoa une fois qu'on a compris les forces composant son harmonie par le pouvoir 'La mort de Vortigern' par exemple, et d'obtenir des effets magiques que le Sorcier peut orienter à sa manière, mais qui ne s'appliqueront qu'au monde de la Xoa, que ce soit un monde intérieur ou un monde épanoui. Bien entendu, un Sorcier peut toujours faire appel en tout lieu à la Xoa d'Io ou à toute autre Xoa diffuse.

Ce pouvoir permet de faire à peu près n'importe quoi, mais les effets et le coût de son utilisation dépendent directement de la familiarité du Sorcier avec la Xoa concernée et de la nature de la Xoa elle-même. C'est ainsi qu'un Kannushi, Sorcier d'Io par la tradition Shintô, sera particulièrement puissant dans les lieux correspondants à la Xoa épanouie d'un Kami qu'il connaît particulièrement bien.

→ [Phahthe](#) (Khôme)

→ [Hire](#) (Khôme)

→ Le culte des ancêtres (Shintô)

→ Le Kiri-Bi et le Uchi-Bi (Shintô)

→ Musubi (Shintô)

→ O-bon (Shintô)

→ Sacrifice (Shintô)

→ Tanabata (Shintô)

Le miel des frelons noirs

Ce pouvoir permet au Sorcier de créer des potions ou poisons ayant un effet dirigé contre une Xoa précise, non-épanouie, dont le Sorcier doit avoir compris la structure. L'utilisation la plus simple est de créer un venin pouvant terrasser un immortel. On sait que certaines substances, comme le sang de griffon, ont naturellement un effet destructeur sur certaines Xoas. Ce genre de pouvoir doit nécessiter un mode opératoire plus ou moins complexe selon l'effet voulu et la Xoa considérée. Le nom vient d'une potion qui avait jadis permis à des aventuriers particulièrement téméraires de se rendre invisibles du Titan Cronos.

La mort de Vortigern

Ce pouvoir est celui que les Sorciers d'Io utilisent le plus souvent avec 'La malédiction du Duc de Tintagel'. Il s'applique à la fois aux Xoas épanouies et intérieures. Il permet de comprendre la logique, l'harmonie d'une Xoa afin de prévoir l'avenir de son développement. Appliqué à une Xoa épanouie, à celle d'Io par exemple, elle permet de comprendre le destin du monde en un lieu et un temps donné, et de prévoir l'avenir. Mais c'est plus susceptible de fonctionner sur des Xoas épanouies d'ampleur plus modeste. Utiliser ce pouvoir régulièrement permet au Sorcier d'affiner de plus en plus sa compréhension de la Xoa, ce qui rendra l'utilisation du pouvoir 'La malédiction du Duc de Tintagel' de plus en plus efficace.

Sous sa forme primitive, ce pouvoir permet au Sorcier de se placer dans une transe qui décuple ses sens, et lui donne une conscience très aiguë du monde qui l'entoure. C'est d'ailleurs en développant leurs sens que les jeunes sorciers apprennent à "écouter" les Xoas. La sorcellerie d'Io est, comme les sorcelleries élémentaires, d'abord un art du ressentir, de l'écoute. Les sorciers d'Io envoient d'ailleurs souvent leurs jeunes émules se former auprès de sorciers élémentalistes, qu'ils considèrent comme des cousins éloignés, utilisant une forme dégradée de l'affinité Io. Les élémentalistes ne se formalisent pas en général de cette manière de voir et se prêtent au jeu volontiers, car ils partagent avec les Sorciers d'Io une vision très matérialiste et sensible de l'Univers, ce qui a finalement plus d'importance à leurs yeux que les idées farfelues des Sorciers d'Io.

La symbolique originelle de ce pouvoir est Merlin enfant prédisant à l'usurpateur Vortigern sa mort et la fin de sa descendance. Vortigern avait trahi les bretons au profit des envahisseurs saxons et s'était aliéné son propre peuple. Merlin lui explique qu'il n'échappera pas à sa propre chute, et en prédisant l'avenir il voit les forces qui œuvrent à la conclusion tragique et inéluctable du destin de Vortigern.

→ Tamafuri (Shintô)

→ Bokkotsu (Shintô)

Les outils de chair

Ce pouvoir permet au mage d'agir pour transformer ou reconstruire une Xoa, épanouie ou non, de l'intérieur. Ce pouvoir consomme en général de la transendance vive personnelle du Sorcier.

→ [Phahthe](#) (Khôme)

Les paroles qui rendirent Mordred mortel

Certaines créatures ont un lien particulier à une Xoa précise, souvent parce qu'ils en ont une eux-mêmes ou ont du sang draconique ou féérique ou pour une toute autre raison. Ce pouvoir s'applique tout particulièrement à eux. Paradoxalement, plus le pouvoir qu'ils tirent de ce lien au monde des Xoas est puissant, plus ce pouvoir sera efficace. Ce pouvoir très redouté permet au Sorcier d'utiliser le lien de sa victime à une Xoa quelconque (éventuellement la sienne) comme un vecteur de puissance qu'il peut ensuite rediriger selon son désir, pour le meilleur ou pour le pire. Une manifestation classique de ce pouvoir consiste à dissoudre la victime dans la Xoa à laquelle il est lié, comme une sorte de bannissement démoniaque; une autre encore permet de priver la victime du pouvoir qu'il reçoit de ce lien. Arthur put ainsi tuer Mordred, que sa mère Morgane

avait rendu immortel en le liant aux Xoas du peuple-fée, par la magie faérique. Sachant que selon les Sorciers d'Io toute chose est liée à la Xoa d'Io, qui est le Multivers, toute chose peut en théorie être ainsi détruite. En pratique ce pouvoir est utilisé de manière très circonspecte par les traditions parallèles qui y ont accès.

- Les fêtes des vêtements divins (Shintô)(M)
- Tamayobaï (Shintô)

Les pierres de la Haine

Ce pouvoir permet de transformer de simples pierres en armes mortelles. Merlin disait que les montagnes étaient comme les dents du Dragon et les pierres levées sont pour certains symboliques d'une mâchoire éternellement ouverte, prête à engloutir le monde. Il suffit au Sorcier d'assembler les pierres selon le dessin d'une arme, et les pierres s'assemblent pour prendre la forme d'une arme véritable. Le coût en Transcendance vive de l'arme ainsi conçue est égal à la moitié du coût d'une arme similaire pour un draconiste.

Que mes yeux soient dessillés

Ce pouvoir permet au Sorcier de voir une Xoa **pure ou créée**, en tout être qui en possède une et qui se trouve dans son champ de vision, ainsi que de reconnaître une Xoa épanouie. Il peut alors en distinguer les régions, s'il y consacre assez de temps. Dure n rounds.

- Tamayobaï (Shintô)

Le secret des Fous d'Orcanie

Ce pouvoir permet au Sorcier de rajeunir de n années en passant n semaines dans une forêt, seul, vivant comme un homme-bête sauvage, privé de ses pouvoirs magiques. La Transcendance utilisée pour ce pouvoir est alors perdue définitivement.

Les Traditions parallèles

Il existe de nombreuses traditions, religieuses ou non, qui constituent des accès plus ou moins exhaustifs à la sorcellerie d'Io, car rare sont ceux qui la connaissent par la tradition de Merlin, exposée ci-dessous. La Tradition de Merlin n'est actuellement connue sous la forme proposée ci-dessus que par les disciples de *Keridwenn*. On suppose que Merlin lui-même disposait de pouvoirs encore plus étendus que ceux décrits plus haut, mais ils sont morts avec lui.

L'une des traditions parallèles s'est construite sur le modèle de l'antique religion japonaise appelée Shintô (littéralement "La Voie des Dieux"). Cette tradition se retrouve partout où des exilés appartenant à la réminiscence dans Terre Seconde de la culture japonaise du IXème siècle après J.C.. On nommera cette réminiscence dans le cadre de ce jeu la culture du Yamato (nom de l'ancienne nation japonaise), ou encore la culture du Peuple Wa.

Une autre de ces traditions a été créée par [Grendel](#). Une troisième est celle des [Rois -Sorciers de Khôme](#). Elles sont décrites ci-dessous.

Quelques notions sur le Shintô (神道)

Parlons d'abord du Shintô, tel qu'il est dans la réalité de Prime Terre. Le Shintô est une religion polythéiste et animiste, fondée sur l'existence d'innombrables 'Kami' ('dieux') qui sont en fait aussi bien les divinités primordiales que les esprits des morts. Toute la philosophie shintoïste est basée sur le fait qu'il existe un ordre naturel et divin à la fois des choses et que le pouvoir impérial fait partie de cet ordre puisque l'empereur est le descendant d'Amaterasu, la déesse du Soleil.

Au commencement, il y avait les Cieux, la Terre et le Pays des Ténèbres "Yomi-tsû-kuni" peuplé des cadavres des morts. Il y eut trois dieux dont le nom n'est pas connu qui donnèrent naissance à six générations de divinités oubliées avant que deux divinités de la septième génération changent cet état de fait. Le dieu Izanagi et sa soeur Izanami se marièrent, ils créèrent l'archipel de Nihon (Nippon) et descendirent vivre sur ces îles pour y mettre au monde de nombreux esprits de nature divine, les Kami.

Lorsque Izanagi tira son épée céleste et trancha le cou de son enfant, Tagu-Tsushi, du sang répandu émergèrent 8 kamis, dont les parents de Futsunushi et de Takemikazuchi, déités du sanctuaire Kashima.

Dans les tous premiers temps de la création où l'humanité était à l'état d'enfance, il y eut besoin, pour la soutenir, la protéger et la nourrir, de l'appui de certains grands êtres que l'on a identifiés à des kamis car ils étaient semblables à des Dieux. Ces grands instructeurs humains-divins étaient considérés comme des héros que l'on retrouve dans tous les mythes de l'Inde et de la Grèce. On peut considérer que ces 2 kamis-guerriers ont été des avatars et des héros de cet ordre selon la tradition shintoïste. Takemikazuchi et Futsunushi, dans leur descente en vue de pacifier et d'instruire le genre humain, emmenèrent comme guide Shio-Tsuchi-No-Uji-No-Kami. Au cours de leur voyage sur terre, les deux héros firent 18 étapes et finirent leur périple à Shiogama. Finalement, les deux héros soldats remontèrent au ciel pour rendre compte de la soumission du monde terrestre. Ce sont eux qui, par leur action, réussirent à conclure la paix avec les kamis terrestres et à pacifier la terre entière, ce qui permit aux kamis célestes d'en prendre possession.

De nombreux grands samouraïs épis de mysticisme se sont identifiés à ces deux héros et les ont vénérés. Le centre de leur culte se trouve dans les deux sanctuaires Katori et Kashima. On dit que les go-shintaï (objet sacré possédé par la puissance d'un Kami, cf. plus bas) des deux guerriers-kamis étaient des épées. Par conséquent, l'art du sabre et de l'équitation est particulièrement protégé par Futsunushi, tandis que Takemikazuchi est l'Uji-Gami des fabricants de flèches.

Ils éveillèrent à la vie les kamis célestes et le résultat fut l'apparition d'une grande île qui dérivait dans l'espace. Pour densifier et cristalliser la substance éthérée en matière, il leur fallu baratter l'océan en fixant une lance (Nuhoko) qui deviendra l'axe de rotation entre les pôles nord et sud.

Izanagi et Izanami dressèrent la lance au centre de la terre (Kuni-No-Maka-No-Mi-Hashira) et firent une rotation tout autour, ce qui provoqua le barattage, l'apparition d'une partie coagulée et la venue de deux îles : celle d'Onogoro et celle d'Awa-Shima. Après cela, le couple put engendrer des enfants, c'est-à-dire 2 séries de 7 îles (soit 14 en tout) représentant les 14 états de conscience de l'humanité (7 inférieurs et 7 supérieurs).

C'est en mettant au monde l'esprit qui devait devenir Ho Masubi, le Dieu du Feu, qu'Izanami périt durant son travail. Izanagi descendit au Pays des Ténèbres pour la retrouver mais elle fut offensée qu'il eût regardé son corps décomposé et le chassa. Lorsque Izanagi revint seul du royaume des morts, il se lava ce qui créa les dieux de la mer et lorsqu'il lava son œil gauche, il donna naissance à Amaterasu la déesse du soleil. Amaterasu est la déesse tutélaire du Japon, celle qui règne sur le Ciel et un des ses petits-enfants devint le Premier Empereur. Ainsi, tous les empereurs sont d'ascendance divine.

Amaterasu-O-Mi-Kami a pour adversaire son frère Susano-O, qui représente la Lune. À la lumière céleste d'Amaterasu s'oppose le monde souterrain, obscur et lunaire de Susano-O. Tandis que la déesse du Soleil règne sur les plaines célestes et l'ordre cosmique, Susano-O est chargé de gouverner les 3 mondes : d'abord la plaine océane, Una-Bara, ensuite le monde terrestre humain, et enfin le pays d'en bas ou infernal, et de faire descendre sur la terre les puissances célestes. Cependant, Amaterasu-O-Mi-Kami se réserve le droit de conquérir la terre avec ses propres descendants.

Après avoir désobéi et avoir été maudit par son père Izanagi, Susano-O est vaincu et banni dans le pays d'en bas (région infernale) dont il devient le régent. C'est seulement alors que peuvent descendre les kamis célestes (munis d'épées), dont les deux grands représentants sont Futsunushi et Takemikazuchi, l'un et l'autre reproduction de l'avatar hindou Parasurama. O-Kuni-Nushi, dieu médecin et magicien, fils de Susano-O, règne alors sur le pays d'Izumo, est renversé par Futsunushi et Takemikazuchi, perdant ainsi tout mandat terrestre. Le Prince Ninigi, petit-fils d'Amaterasu, devient le premier Empereur, appelé aussi Jimmū Tennō, l'empereur au milan rouge, dont la mission sera d'établir sur la terre le règne des kamis célestes.

Pour comprendre la nature des Kami, il est essentiel de parler du concept de *tama*, qui signifie, 'âme', 'souffle', 'esprit' et est l'énergie fondamentale dont procède toutes choses. Le Shintō étant fondamentalement animiste, le *tama* réside en toutes choses, et est le lien invisible entre le spirituel et le matériel. Le *tama* est ce qui constitue l'essence magique des Kami et fait d'une montagne, d'une pierre, d'un arbre ou d'un fleuve un Kami. Les esprits sylvains sont par exemple appelés *Kodama* ('*tama* des arbres'). Les *tama* sont censés provenir d'un lieu mystérieux situé à l'occident, et appelé Tokoyo. Chaque Kami est censé posséder deux âmes: la douce (*nigi-mi-tama*) et la violente (*ara-mi-tama*).

Certaines montagnes sont le corps d'un Kami majeur (comme le Fuji-San) et sont appelées *Shintai* ('corps divin'), d'autres sont des lieux de résidence de Kamis, par exemple des *Mikamari-Kami*, c'est-à-dire les Kami qui apportent l'eau, et sont dans ce cas honorées par la construction d'un *Haïden*, c'est-à-dire un hall sacré, ouvrant vers un escalier permettant de gravir la montagne. Les Kami sont étroitement liés à la vie quotidienne des paysans, à la pluie, la succession des saisons etc... mais aussi à un culte chthonien vénérant les pierres, dont on trouve des traces dans la préhistoire japonaise. Les pierres divines, les *Ishigami*, sont vénérées comme des Kami à part entière, comme *Chigaeshi-no-Ô-Kami*, le rocher qu'Izanagi repoussa derrière lui pour empêcher les hordes infernales de l'atteindre.

Cette culte des pierres se retrouve dans les *dôgū*, c'est-à-dire les statuettes votives en argile, attachées dans les maisons par les oreilles ou les mains, dans les *jizô*, ces statues bouddhiques de taille enfantine, manifestation du syncrétisme entre le bouddhisme japonais et l'animisme shintoïste, dans les *sekibô*, ces cylindres de pierre polie enterrés sous des *kaizuka*, c'est-à-dire des tas de coquillages. On peut également citer les *sekhen*, sabres de pierre, et les *dôtaku*, cloches de bronze censées invoquer les kami. On peut également citer par exemple le *Narukami*, le dieu du tonnerre et les *Yamagami*, Kami des montagnes, qui deviennent les *Ta no Kami*, les dieux des rizières.

Certains ont toujours été kami, d'autres ont commencé leur vie comme mortels et sont devenus kami parce que les esprits des cieux ont apprécié ce qu'ils ont fait. Une bonne partie des kami mineurs, liés à une région ou un endroit précis, ont droit à une petite chapelle commémorative où l'on présente des offrandes. D'autres plus importants sont vénérés dans des temples mais les shintoïstes n'ont pas de réelle préférence pour un kami plutôt qu'un autre. Ils sont tous présents et si l'un d'eux est plus proche parce que l'on habite près de l'endroit où il réside ou qu'il représente un aspect important de la vie quotidienne, les autres ne doivent pas être négligés pour autant. Les kami les plus puissants sont ceux qui ne sont pas liés à une force naturelle locale mais qui représentent toutes les manifestations de cette force, ainsi, il y a une multitude de sources qui sont kami mais un seul kami représente tous les tremblements de terre.

*Au temps où le ciel et la terre se sont séparés,
au temps où les arbres et les herbes se parlaient...*

Nihongi, 2ème mois et 16ème année de l'Empereur Kimmaï

Lorsque l'on entre dans un temple shintoïste, il est de coutume de taper dans ses mains ou de sonner de la cloche avant de s'agenouiller et de prier le kami résidant. On peut aussi laisser sa prière marquée sur un ruban de papier blanc accroché à un arbre centenaire près de l'entrée. Ainsi les traditions religieuses du shintoïsme peuvent toucher tous les moments de la vie, notamment à travers la consécration de petits porte-bonheurs (*O-Mamori*) adaptés à telle ou telle situation. C'est donc une religion très proche du quotidien, un peu comme le culte des saints et les cierges chez les catholiques.

Le prêtre ou *Kannushi* connaît les rites qui imposent à un kami de descendre dans une forme, épée, miroir, statue etc... devant ainsi un *Go-shintai* grâce auquel un travail peut être accompli. Cela va du pouvoir de faire tomber la pluie, à celui de la purification de l'homme lui-même. Il y a aussi des kamis destructeurs, créateurs de maladies, d'épidémies, d'incendies et de typhons dont les prêtres savent conjurer les effets via certaines cérémonies à base de chants, de danses rythmiques, ainsi que de prières incantatoires. Les petits kamis (les moins élevés) associés aux 5 éléments sont énormément populaires. Ils sont connus sous plusieurs noms, tel que *Tengu* ou *Oni*, et sont l'objet de beaucoup d'attention. On se les concilie en leur assignant une demeure (*Yashiro*) et en leur rendant un culte.

Outre les *Kannushi*, on peut citer les **Miko**, prêtresses du Soleil chargées de tisser les vêtements divins et de veiller sur les récoltes et le fidèle

renouvellement des saisons. En avril et en septembre sont fêtées les fêtes des habits divins. Leur rôle est plus effacé que celui des Kannushi et plus solennel également, mais dans le contexte de Terre Seconde elles n'en sont pas moins des Sorciers d'Io comme les Kannushi. Leur sorcellerie est cependant différente. Les pouvoirs cités ci-dessus réservés aux Kannushi sont indiqués par le sigle (K) et ceux réservés aux Miko par le sigle (M), tous les autres sont communs aux deux traditions.

Les traditions des Xoas du Peuple Wa: les Sorciers Kannushi

On peut à présent quitter le Shintoïsme réel pour parler de celui qui se pratique dans le contexte du jeu. Dans la mesure où le Shintoïsme est une religion toujours pratiquée, il est plus seyant d'établir une distinction nette entre une présentation, même simplifiée, de la réalité, et le délire issu du cerveau malade d'un MJ mégalomane. Ce qui suit est donc une adaptation pour le jeu des traditions shintô.

En tant que pratique religieuse, le shintô étant une religion très ancienne, elle est très marquée par son origine chamanique et animiste. Elle n'offre pas contrairement au Bouddhisme une structure morale précise et aspire à créer une harmonie entre l'homme et son environnement naturel, plutôt qu'à organiser la culture humaine isolément. La Teinte Spirituelle associée à cette religion est l'**Honneur**. Par le fait que les pouvoirs magiques associés à cette religion sont liés à l'affinité Io, un Kannushi conservera tous ses pouvoirs, même si sa Teinte Spirituelle devient trop négative ou s'il renonce à sa religion. Cependant, son lien aux Kami pourrait en souffrir, et on laisse toute latitude au Meujeuh pour rendre difficile la pratique du Shintô au Kannushi apostat. En revanche, les traditions "laïques" de la sorcellerie dracomancienne lui restent accessible, à condition qu'il ait la possibilité de les apprendre (ou de les redécouvrir, comme n'importe quel sorcier).

Les Kami constituent une branche particulière des Titanides. Dotés d'une Xoa pure, épanouie ou non, ils sont autant de liens entre le Sorcier et la Xoa épanouie où il se trouve, que ce soit celle d'Io ou celle d'un Kami de moindre importance. Un Sorcier d'Io est toujours dans une Xoa épanouie, fût-ce celle d'Io, qui englobe toutes les autres et le Multivers. Les traditions shintô sont particulièrement efficaces sur les Xoas épanouies héritières d'Izanagi et Izanami, comme celle du Dragon Tajikarao de la Thulé, appelées traditions du Peuple Wa ('harmonie', nom antique des Japonais), en référence à l'Archipel du Soleil Levant de l'Ancien Monde qui est à l'origine de ces légendes. Elles peuvent être appliquées à la Xoa d'Io elle-même, mais de manière beaucoup plus difficile, comme dit plus haut.

On distinguera pour les besoins du jeu les Kami dits 'locaux', liés à un lieu précis, des Kami 'universels' présents en tout lieu, lorsque leur Xoa est diffuse, où s'il s'agit d'Io, qui est le seul Titan dont la Xoa soit présente partout sans être diffuse. Les Kami sont donc des intermédiaires entre les Kannushi et les Xoas épanouies des Kami, qu'ils soient locaux ou universels. Une Xoa non-épanouie n'a en principe aucun Kami qui soit liée à elle, mais sera perçue comme un Kami par le Kannushi, qui saura qu'il est susceptible de devenir un Kami de plus grande importance. Si les Kannushi ne connaissent en général pas le mot 'Xoa', ils savent en revanche distinguer les Xoas des Kami qui en sont issus, ils les appellent les Kami Supérieurs. Io, qu'ils n'appellent pas ainsi, est pour eux la Triade des trois dieux innommés qui est à l'origine du monde. Du point de vue des Dragons, Izanagi et Izanami sont deux puissants Dragons qui ont engendré les dragons vénérés aujourd'hui par le peuple Wa. On ne décrira cependant pas ces Dragons en tant que tels, mais en tant que Kami.

On va donc décrire les différents secrets de la voie des dieux, et leur mode opératoire, ainsi que le pouvoir de base auquel ils se rattachent. Pour que les effets magiques soient obtenus, il est indispensable que le Kannushi prononce les Norito, c'est-à-dire les paroles rituelles, dans n'importe quelle langue, la signification est en effet plus importante que la sonorité. Les composantes par défaut sont donc verbales, et il est impossible de s'en passer, même en ayant la faculté 'incantation silencieuse', car le Kotodama, c'est-à-dire le pouvoir des mots, est essentiel à la sorcellerie Shintô. Le rang de ces pouvoirs est celui du pouvoir de base auquel ils sont liés.

Les Bokkotsu

Les Bokkotsu sont des omoplates de cerf, de sanglier, ou des écailles de tortue exposés au feu par les Kannushi pour prévoir l'avenir à partir des craquelures et fissures créées par l'exposition au feu. C'est d'abord une forme de divination, qui ne consomme aucune Transcendance en elle-même et qui peut être pratiquée par n'importe qui, mais aussi un équivalent du pouvoir 'La mort de Vortigern', différent et complémentaire du Tamafuri. Le Tamafuri est un appel aux Kami et aux tama présents localement, qui sont puissants dans l'instant, alors que les Bokkotsu, en tant que pouvoir magique consommant de la Transcendance, donnent des informations plus générales et plus intemporelles sur l'harmonie de la Xoa que le Kannushi cherche à comprendre.

Le culte des ancêtres

Le culte des ancêtres est répandu dans tout l'Extrême-Orient. Chaque foyer a un autel des ancêtres auquel il brûle des encens et consacre des prières régulières. Cette relation continue entre les vivants et les morts permet aux vivants de rester conscients du monde auquel ils appartiennent, et de se sentir partie d'une harmonie générale du monde. En pratique, les cérémonies funéraires permettent d'arracher l'âme à la Douat et de la faire fusionner avec la Xoa épanouie à laquelle le Kannushi fera appel, la plaçant sous la protection de tels ou tels Kami. L'âme morte vit donc dans la maison avec ses descendants, et reste présente sous une forme imperceptible. Un nécromant trouverait qu'elle est liée au foyer de manière particulièrement forte et pourrait éventuellement retrouver plus facilement sous la protection de quel Kami elle se trouve, et si elle est liée à une manifestation naturelle quelconque, liée à ce même Kami. Ce sont les Kami eux-mêmes qui iront dans la Douat, notamment Susano-O, pour retrouver et reprendre l'âme concernée. Susano-O apparaît sous la forme d'une très puissante créature de la Douat, liée à aucun Havre: **Le serpent de l'orage**. Les ancêtres peuvent être invoqués par les Vivants comme intermédiaires avec les Kami. Leur rôle est très effacé, mais essentiel.

Le culte des Héros

L'empereur Jimmû est un Kami, de même certains empereurs ont été divinisés, ainsi que certains hommes d'état ou érudits. Ce pouvoir permet à plusieurs Kannushi, en accord avec les autres Kami et la communauté à laquelle ils appartiennent, de diviniser ainsi un être mortel, de l'élever à la dignité de Kami et de lui rendre un culte.

Les fêtes des vêtements divins (M)

Célébrées en avril et en septembre, ces fêtes se rapportent à la déesse Amaterasu, dont la fonction est entre autres, de veiller aux récoltes, et de

tisser les vêtements divins. Les Miko sont d'ailleurs chargées de tisser les vêtements de l'Empereur, qui symbolisent sa fonction divine.

En pratique, ce pouvoir est un équivalent des pouvoirs des 'Paroles qui rendirent Mordred mortel': elles permettent aux Miko d'enchanter des vêtements afin d'établir entre l'héritier d'Amaterasu et Takami-Musubi, la Xoa d'Amaterasu, un lien indestructible, ou au contraire de détruire un héritier indigne. Leur effet cependant ne peut s'appliquer qu'à des êtres humains liés par le sang ou l'âme à Takami-Musubi, et elles ne savent forger ce lien (contrairement au 'Coeur roidi de Viviane'). Seule leur Oracle peut les guider jusqu'au prochain Mikado.

Le goheï

Il s'agit d'un bâtonnet pourvu à son extrémité de guirlandes de papier. C'est un objet utilisé très fréquemment par les Kannushi, notamment pour repousser les Kami malfaisants. Le Goheï n'est pas magique en soi et a deux utilisations principales:

-Il permet au Kannushi de concentrer son énergie magique plus efficacement, lui permettant ainsi de réduire sa dépense en Transcendance (à voir au cas par cas, ce sera particulièrement efficace pour essayer de repousser un Kami naturellement).

-Il permet au Kannushi de fixer un effet magique profitant à celui qui le porte. Tant que la transcendance est bloquée par le Kannushi, l'effet est maintenu, et le Goheï est indestructible, hormis par celui qui le porte. Lorsque l'effet cesse, le Kannushi récupère la transcendance bloquée.

Il existe d'autres utilisations du gohei, expliquées par la suite.

Le Gô-Shintai

Les Kannushi utilisent souvent des objets destinés à canaliser la puissance des Kami. Certains de ces objets acquièrent ainsi des propriétés magiques. La tradition japonaise veut que trois objets aient été donnés au premier empereur: un miroir, un sabre (le Kusanagi cf. Susano-O plus bas) et un magatama. Ces objets sont symboliques de la dignité impériale. Le miroir représente le Soleil, l'épée est souvent matérialisée sous la forme d'un Sekhen, ie d'un sabre de pierre, et représentent le bras temporel de l'Empereur, enfin les Magatama sont des colliers de griffes ou de joyaux en forme de griffes, qui transmettent à celui qui les porte la force de l'animal auquel elles ont été arrachées, comme une sorte de fétiche. En pratique ces objets ont été souvent trouvés dans les tombes de personnages issus de la noblesse. Le peuple Wa les confiera donc à ceux qu'il estime investis d'un lien mystique avec Amaterasu, afin de leur confier à la fois un pouvoir et une mission.

Ces trois objets auront donc toujours un lien fort avec une Xoa en particulier et ne pourront être manipulés par n'importe qui. Ils devront avoir été créés par ceux qui vénèrent les Kami liés à cette Xoa, et ensuite ensorcelés par un Kannushi qui choisira lui-même quelle quantité de Transcendance vive il sacrifie, cela invoquera la bienveillance des Kami concernés, qui choisiront alors qui peut se servir de ces trésors et quels seront leurs pouvoirs. Leur âme violente (ara-mi-tama) s'exprimera à travers le Sekhen, le transformant en une arme puissante et destructrice, et à travers le magatama qui protégera celui qui le porte ou augmentera ses capacités selon les esprits qui y seront enfermés. L'âme douce (nigi-mi-tama) s'exprimera à travers le miroir, qui reflétera la vérité et permettra de distinguer le juste de l'injuste.

Complémentaires de ces objets sont les vêtements divins, tissés par les Miko, ces prêtresses du Soleil, sorte de gardiennes du trône impérial. Les Miko sont malheureusement devenues un mythe pour le peuple Wa. Aucune élue ne s'est manifestée depuis la naissance de Terre Seconde. Certaines communautés ont cependant conservé quelques vêtements tissés par les doigts des filles du Soleil, qui confèrent à celui qui les porte la protection de la déesse Amaterasu.

Il est également possible de fabriquer des magatama de dents humaines. Ils ne fonctionnent que sur celui à qui appartiennent les dents arrachées. De nombreux Kannushi en portent pour eux-mêmes, après s'être arrachés quatre molaires en prévision des dents de sagesse. Enfin, les objets magiques utilisés pour la dévotion de tous sont:

- dôgû: statuettes votives en argile suspendues par les mains ou les oreilles et protégeant les maisons des ara-mi-tama des Kami,
- kaïzuka: amas de coquillages sous lesquels sont enfouis des cylindres de pierre polie appelés sekibô, qui permettent d'invoquer la puissance des Kami en rapport avec un voeu précis.
- dôtakû: cloches de bronze que l'on frappe de baguettes pour créer une musique propre à éveiller les Kami
- taïko: grands tambours de bois et de peau sur lesquels sont joués les rythmes des cérémonies religieuses comme le Kagura

Ces objets ne nécessitent aucune dépense de Transcendance, vive ou non, et permettent aux Wa de communiquer avec les Kami au quotidien, sans passer nécessairement par les Kannushi.

Le Katori

L'école Tenshin Shoden Katori Shintô est une Ecole martiale ancienne rattachée au grand sanctuaire shintoïste Katori-Jingu, l'un des plus anciens du Japon. Selon la tradition, il est censé avoir été construit en l'an 642 avant J.C., pendant le règne du premier Empereur Jimmu. Aujourd'hui encore, il est considéré comme le second en importance après le grand sanctuaire de Isé-Jingu, «Mecque» du shintoïsme. Seuls les sanctuaires Katori et Kashima furent aussi autorisés à porter le titre honorifique de "Jingu".

Il existait depuis longtemps dans les environs du Katori-Jingu une école de bujutsu, mais c'est le Maître Rizasa Choisai Ienao (1387-1488) qui le premier créa une tradition martiale (Bujutsu Ryu Ha) qui révolutionna l'étude et la pratique du combat japonais. C'est au cours d'un Gyo (période d'ascèses mystiques et de pratique martiale) de 1000 jours, que Maître Lizasa eut la vision de Futsunushi-No-Kami, qui lui révéla un ensemble de techniques martiales et mystiques. C'est pour cela qu'il fit précéder Katori de l'expression "Tenshin Shoden" qui signifie "d'origine céleste".

Le Katori est donc l'escrime pratiquée par les Sorciers Kannushi. Elle sert tout d'abord de pratique spirituelle permettant au Sorcier de maintenir son lien avec le Dragon, mais est également à la base de la danse du Kagura. Le Katori implique une certaine pratique régulière, ainsi que des périodes de Gyô, c'est-à-dire d'ascèse et de silence. Le Katori n'est en soi qu'une technique martiale, similaire à une faculté, permettant au Sorcier d'ajouter le rang de son affinité Io à chacun de ses jets de combat, à condition qu'il combatte armé d'un katana et sans armure. L'utilisation du

Katori ne coûte donc aucune Transcendance, hormis lors de la danse du Kagura. Le Katori exige un entraînement rigoureux, peu compatible avec l'existence d'un aventurier. Le MJ doit attribuer à la faculté Katori un 'coefficent de maîtrise' compris entre 0 et 1, et le bonus nominal sera multiplié par ce facteur pour donner le bonus final (en arrondissant à l'entier inférieur). Selon plusieurs facteurs:

- l'éloignement géographique par rapport à la Xoa d'origine
- l'assiduité aux entraînements
- la pratique des Gyô
- le respect des Kami

etc... le MJ doit faire varier le coefficient de maîtrise entre 0 et 1.

La danse du Kagura, qui s'effectue à chaque fois qu'un grave danger menace le pays, permet au Sorcier de se laisser posséder par la force de la Xoa pour affronter et détruire les envahisseurs. C'est une danse qui se pratique avec une épée, après des rituels de purification, et le Sorcier porte un masque durant la cérémonie et tant que l'esprit du Dragon le possède. Cette tradition est équivalente au pouvoir 'Le Dragon rouge et le Dragon blanc'. Les Sorciers ainsi possédés sont appelés Kami-Kaze, c'est-à-dire inspirés par les Kami. Le Kami-Kaze contrôlera d'autant mieux cette inspiration que sa maîtrise du Katori sera élevée.

Kiri-Bi et Uchi-Bi

Nombre de norito utilisent également le feu. Le feu permet au Kannushi d'invoquer la puissance protectrice des Kami, et notamment de Ho-Musubi. Le Kiri-Bi est le feu qui naît du frottement du bois de cyprès du Japon (hinoki) et le Uchi-Bi du choc de la pierre et de l'acier. Le feu ainsi créé peut protéger ceux qu'il réchauffe et éclaire tant qu'il reste allumé. C'est une application particulière du pouvoir 'la malédiction du duc de Tintagel'. Tant que le feu restera allumé et tant que le Kannushi maintiendra la transcendance nécessaire au sortilège bloquée, alors l'effet protecteur sera maintenu. À l'extinction du feu la transcendance revient au Kannushi. Le feu doit impérativement être allumé de la manière susdite. Uchi-Bi est un feu qui permet principalement de protéger un lieu (notamment des incendies), et Kiri-Bi les personnes.

Les lieux sacrés

Ce pouvoir est l'équivalent des 'forêts enchantées d'Oranie', il permet de consacrer les Tori, les Haïden, les Hokora et les Temples. Les Tori sont des portaux rouges, plus ou moins grands, qui symbolisent un point de passage entre le Monde Matériel et le monde des esprits. Les Haïden sont des portaux plus élaborés, comportant une porte, et qui sont toujours placés à la base d'une montagne divinisée, et gardent souvent les escaliers qui conduisent au sommet de la montagne. Les Hokora sont de petits sanctuaires dédiés à un Kami local. Les temples peuvent être très variés, mais ils comportent toujours un autel, protégé en général par une sorte de barrière, à hauteur de la ceinture. Sur l'autel sont installées des représentations des Kami, et une lourde corde permet de faire sonner un dôtakû, une lourde cloche de bronze. À l'extérieur sont accrochés des gohei aux colonnes et au toit du temple. Ces lieux permettent en général aux mortels de vénérer les Kami, contribuant à maintenir le lien entre eux et les Kami.

Musubi

'Action de nouer', ce pouvoir, équivalent à 'La malédiction du Duc de Tintagel', en est une application restreinte à toute action de protection. Les nœuds sont pour le peuple Wa investis d'une vertu protectrice, car ils lient entre eux les tama, pour obtenir un charme particulier. Les nœuds ainsi créés doivent être faits matériellement, avec des cordes, des cheveux, des brins d'herbe etc... et le Kannushi invoque alors les Kami et les tama pour protéger un élément particulier. Ce sortilège permet de créer les O-mamori: porte-bonheurs encore en usage au Japon aujourd'hui. Les plus simples peuvent être des pierres entourées par une cordelette, ou des sachets de tissu remplis d'herbes curatives etc...

Le Musubi peut avoir un effet instantané ou un effet permanent. Dans le second cas, chaque nœud ainsi créé aura l'effet voulu tant que la transcendance sera bloquée et tant qu'il ne sera pas dénoué. L'effet obtenu par le Kannushi sera d'autant plus important qu'il sera en accord avec la Xoa à laquelle il fait appel. Le Musubi est limité aux actions de protection (dans un sens très large) ou de guérison, mais il est étonnamment efficace dans ce cadre, pourvu que le Kannushi se soit familiarisé avec la Xoa concernée auparavant par un Tamafuri ou Bokkotsu régulier. Un Kannushi consacre ainsi le plus clair de son temps au Tamafuri, c'est-à-dire à la communion avec les Xoa épanouies, diffuses ou non, auxquelles il peut avoir à faire appel.

O-bon

La fête du O-bon se situe au milieu du mois d'août et permet aux âmes mortes de revenir sous la forme de morts-vivants dans le monde des vivants. Cette forme étrange de basse-nécromancie est rendue possible par le fait qu'il s'agit d'âmes qui ont été auparavant consacrées à la Xoa épanouie qui est alors invoquée. Par ce pouvoir, le Kannushi rend possible ce voyage. Il invoque les morts-vivants liés au lieu où il se trouve, et leur donne accès pour trois jours au monde terrestre. Ces morts-vivants sont ensuite repris par la Xoa épanouie qui les a créés. Ce pouvoir n'a aucun effet sur des âmes qui n'auraient pas été créées par la Xoa épanouie concernée. Il ne s'agit donc pas d'une véritable basse-nécromancie. Cette fête est dans le cadre du jeu une utilisation particulière de la Malédiction du Duc de Tintagel.

Sacrifice

Le sacrifice est une cérémonie particulière, qui doit être accomplie après avoir chassé un animal, à l'aide de seuls bâtons, comme un cerf ou un cheval sauvage. Les chasseurs apportent alors leur victime au Kannushi qui en ôte le cœur, lequel est ensuite présenté sur une tablette de bois à l'autel du Kami, si possible, ou seulement offert au Kami en un lieu quelconque. Cette cérémonie permet au Kannushi d'exercer ensuite le pouvoir 'La malédiction du Duc de Tintagel' sur une durée variable, mais limitée, et dans un but particulier, qui doit être défini lors de l'offrande. Les pouvoirs découlant sont de ce fait plus étendus que le Musubi ou les autres pouvoirs liés à 'la malédiction du Duc de Tintagel', par ce moyen et par ce moyen seulement le Kannushi peut retrouver, pour une durée limitée cependant, toute la puissance des Sorciers d'Io originels.

Sacrifice des chevaux à la Pleine Lune (K)

Les temples de Tsuki-Yomi contiennent toujours une écurie. Une fois l'an, au cours d'une nuit de Pleine Lune, on sacrifie des chevaux à Mochi-Zuki. Mochi-Zuki représente l'intrépidité du guerrier. Le sang recueilli lors de ce sacrifice est conservé précieusement par des Kannushi hommes, et peut être ensuite ingéré. Il donnera au Kannushi le pouvoir d'utiliser une (ou plusieurs) fois le sortilège 'la lame qui te déchirera de l'intérieur', sur les Kami mineurs, par exemple sur un dragon.

Tamafuri

C'est le 'remue-âme' qui permet d'éveiller le pouvoir des tama en tout lieu. Équivalent au pouvoir 'La mort de Vortigern', il permet au Kannushi de comprendre l'harmonie interne d'une Xoa, épanouie ou autre, donc de comprendre en tout lieu et en toutes circonstances quels sont les Kami puissants et la logique dont ils procèdent, afin de savoir quels effets magiques pourront être obtenus par le Musubi ou d'autres secrets équivalents. Ce pouvoir est cependant assez circonstanciel, et devra être complété par les Bokkotsu pour une compréhension plus complète et plus accomplie de la Xoa visée.

Tamayobaï

C'est le 'rappel des âmes'. Ce pouvoir permet au Kannushi d'identifier les liens existants entre toute manifestation matérielle et le monde des Kamis, il lui permet d'identifier les Kami locaux, ainsi que la présence des Kami universels. En pratique cette pratique peut s'utiliser selon trois différents pouvoirs de base des Sorciers d'Io. C'est d'abord un équivalent complet du pouvoir de base 'Que mes yeux soient dessillés'. Il se double d'une 'double-vue' de draconiste (jet de volonté) si le prêtre dispose d'un Gohei (objet rituel fait d'un bâton et de guirlandes de papier) qu'il doit agiter tout en prononçant les paroles rituelles.

Muni de cet objet sacré, le Kannushi peut également utiliser le Tamayobaï pour bannir une créature liée à une Xoa quelconque (voire celle d'Io), ou la priver de ses pouvoirs magiques dû à son lien avec cette Xoa. Dans cette application, le Tamayobaï devient une forme du pouvoir 'Les paroles qui rendirent Mordred mortel'. Plus la Xoa visée sera importante, plus ce pouvoir sera susceptible d'échouer. En l'appliquant à la Xoa d'Io il permet de 'bannir' ou d'affaiblir un peu n'importe quoi, mais seul Merlin est capable de manipuler avec succès la Xoa d'Io de manière systématique. En pratique ce pouvoir permet au Kannushi de bannir ou d'affaiblir des créatures du monde inférieur, que ce soit morts-vivants, démons etc... Ce pouvoir est lié au Kami Susano-O, qui est à la fois un dragon et un intermédiaire entre la Xoa suprême d'Io et le prêtre.

Enfin, le Tamayobaï permet aussi d'utiliser plus généralement le pouvoir 'la malédiction du Duc de Tintagel', comme le Musubi, mais plus uniquement en un sens de protection. Il peut être utilisé avec ou sans Gohei, avec ou sans cérémonie particulière, mais sera d'autant plus efficace et moins coûteux qu'il sera associé aux éléments traditionnels du culte (cf. par exemple Taka-Okami plus bas).

Tanabata

Célébrée le septième soir de la septième Lune, cette fête honore la rencontre annuelle de l'étoile du Bouvier, Hiko-Boshi (彦星, Alpha Aquilae/Altaïr), et de la Tisserande, Orihime (織姫, Alpha Lyrae/Véga), au-dessus de la Voie Lactée. Cette fête est l'une des 'sekku', les fêtes populaires japonaises. La légende du Bouvier et de la Tisserande, d'origine chinoise, raconte la triste histoire d'amour entre une déesse tisserande et un simple bouvier. La déesse quitte le monde céleste pour s'unir à son amour terrestre, a deux enfants de lui avant d'être reprise par ses parents, qui font alors couler une rivière infranchissable dans le ciel pour empêcher les deux amants de se retrouver, rivière symbolisée par la Voie Lactée. Cette fête est donc associée à la réalisation des souhaits, qui sont rédigés sous la forme de poèmes sur des feuilles de papier verticales (appelées tanzaku) accrochées aux feuilles d'un bambou, qui est ensuite brûlé ou jeté dans un fleuve. Ce sacrifice symbolique garantit la réalisation des souhaits. Cette fête est en pratique une utilisation particulière de la Malédiction du Duc de Tintagel : le Kannushi peut aider à la rédaction des poèmes, car il est en général la seule personne capable d'écrire des environs, même si le poème en lui-même est souvent créé par la personne souhaitant voir son souhait se réaliser. Le Kannushi peut en pratique lancer la Malédiction du Duc de Tintagel sur les souhaits qui lui semblent acceptables. Il n'a aucune certitude cependant de les voir accomplis, mais peut les rendre plus susceptibles de se réaliser (+2k% de chances de se réaliser si le pouvoir est lancé au niveau k). Il peut également influer sur la manière dont cette réalisation s'accomplira.

Les traditions des Xoas du Peuple Wa: les Kami

On présente ici les Kami majeurs et mineurs. Tous sont liés à la Xoa suprême d'Io, donc en principe à toute réalité, mais certains peuvent en plus être liés à des Xoas épanouies particulières, qui sont par essence même incluses dans la Xoa d'Io, et en un sens sont des Kami eux-mêmes, mais d'Io. Ces Kami sont les Kami majeurs.

On ne présentera pas ici les Kami majeurs les plus anciens, comme Izanagi et Izanami, car leur influence directe s'est éteinte avec le temps. Ils sont encore évoqués dans les peintures et les sculptures du peuple Wa. Les Kami majeurs qui sont plus directement liés aux traditions du peuple Wa sont Amaterasu et Susano-O, qui sont également deux Dieux-Dragons.

Kami majeurs et mineurs partagent avec tous les autres Titanides la nature de la Xoa. Certains d'entre eux sont également des Dragons, d'autres font partie aussi du Peuple-Fée. Leur spécificité tient dans les liens étroits qui les unissent par l'intermédiaire de la religion Shintô, et par leur origine commune: les Dieux-Dragons Izanagi et Izanami. Les Kami sont très liés à la nature, car le Shintoïsme est avant tout une religion animiste. Certains de ces Kami ont donc leur Xoa épanouie dans un lieu concret précis.

Les Kami ne sont pas des esprits, et n'ont aucune place dans le Monde Astral. Les Kannushi ne sont donc pas des Chamans. Un Kannushi n'est donc puissant que dans la mesure où les Kami sont présents. Bien entendu ses pouvoirs s'appliquent à toutes les Xoas, et peuvent dépasser le cadre initial des Kami, puisqu'il s'agit d'un Sorcier d'Io, mais il sera beaucoup moins efficace.

Amaterasu, la déesse du Soleil

Ancêtre de la famille impériale et déesse tutélaire du Japon, elle symbolise toute la culture du Yamato. Son sanctuaire principal se trouve à Ise, où

est conservé le miroir sacré, le shintaï de la déesse par lequel elle peut s'incarner sur terre. Frapper des mains est un signe de vénération pour le soleil, que tout représentant du peuple Wa accomplit chaque matin. Kami essentiel, source de la légitimité impériale, elle a cependant été mise à l'écart par les Empereurs Sujin et Suinin (de -30 à +70), qui ont cantonné le culte d'Amaterasu, ainsi que celui de son oracle, à une tradition matriarcale. Yamato-Hime, fille de Suinin, a donc fondé le sanctuaire d'Ise avec les Miko, les prêtresses du Soleil. Amaterasu est depuis un Kami au culte relativement effacé, mais qui renaît lors des fêtes saisonnières, ou lors de la recherche d'un commandement religieux unique. Les Miko sortent alors de leur retraite, et peuvent unir les différentes communautés éparpillées du peuple Wa, sous la bannière ancienne de Yamato-Hime, commune à tout le peuple Wa, hormis à certaines communautés comme celle de l'Ogre, à Nara, en Hyrcéniaä. Yata-Garasu, corbeau à plusieurs pattes, est le messager de la déesse, sorte de complément du miroir-shintaï. Les secrets des Miko sont issus de l'antique sagesse matriarcale qu'incarne Amaterasu.

Amatsu-Mikaboshi, le dieu du Mal

'L'auguste étoile du ciel', Kami maléfique et rigoureux (appelé aussi Amatsu Kagaseo 'le brillant mâle'), à la manière d'une divinité diabolique, n'est qu'une étoile parmi les autres, souvent identifiée avec l'étoile polaire Myōken, mais le culte des étoiles était mineur au Japon, et pratiqué à l'occasion de fêtes populaires comme le Tanabata. Amatsu-Mikaboshi s'est relevé après la chute de l'ancien Monde sous une forme étrange. Un culte particulier s'est développé autour de lui, notamment à l'intérieur des rares familles de Ninjas, et de quelques guildes d'assassins influencés par les traditions shintô. On dit que les Kannushi qui osent invoquer son nom apprennent des arts nouveaux, inconnus des autres Kannushi, mais en perdent aussi leur libre-arbitre.

Les Bakemono

Cf. l'article éponyme

Le culte des arbres

Chaque espèce d'arbre a son Kami, et certains, comme le sakaki (cleyera japonica) ou le hinoki (cyprès du Japon) sont particulièrement sacrés. Chaque temple shintoïste est abrité par un arbre sakaki. De manière générale, les arbres particulièrement grands sont ornés d'une corde à laquelle sont attachés de petits morceaux de papier similaires au goheï. Ces arbres sont des Kami mineurs, mais sont l'objet d'une véritable vénération populaire. On peut mentionner les Kami Kaya-No-Hime (la princesse des herbes) et Ha-Mori (celui qui protège les feuilles).

Le culte des héros

Certaines personnalités légendaires ont été divinisées et peuvent être considérées comme des kami particuliers, dont la Xoa est encore plus diffuse que celle des autres kami et qui survivent surtout dans la mémoire des hommes. Les empereurs sont d'origine divine et sont de ce fait fréquemment déifiés, comme l'impératrice Jingô après sa campagne victorieuse contre les Coréens, ou encore l'empereur Jimmu, premier empereur du Japon. Les énumérer serait trop long. Disons que la pratique de la divination de personnalités politiques, militaires ou encore académiques s'est poursuivie jusqu'à la divination de l'empereur Meiji et de son épouse en 1912. Le terme de "Megami" c'est-à-dire de kami au féminin s'applique encore aujourd'hui aux idoles en mini-jupes qu'on voit sur les magazines pour jeunes.

Le culte des pierres

Et oui, les pierres aussi! Bienvenue dans le monde de l'animisme. Nombre de shintaï sont des pierres de façon générale. Le kami du roc est Oiwa Daimyôjin, et on peut mentionner la princesse-argile: Hani-Yasu-no-Kami. On peut mentionner l'histoire de l'impératrice Jingô qui a retardé son accouchement en portant une pierre sur son ventre pour pouvoir mener à bien une expédition militaire contre les Coréens. Une pierre analogue se trouve dans la province Hizen, dans "le temple de la pierre qui facilite l'accouchement" (Chinkai-Seki-no-Yashiro), et passe pour porter bonheur aux femmes proches de leur terme.

Hiruko

Après le Soleil et la Lune naquit Hiruko, l'enfant-sangue. Initialement divinité solaire, son vrai nom est en fait Nigi-Haya-Hi, c'est-à-dire *le soleil doux et rapide*, autrement dit le soleil matinal, comme Wakahiru-Me. Divinité solaire masculine, il a été écarté par Amaterasu, sa grand-mère, afin de s'assurer que le culte du Soleil reste réservé aux femmes. Kami maudit, son nom est rarement évoqué, et lorsqu'il l'est c'est le plus souvent par des lèvres masculines, hors de toute présence féminine. Une Miko ne tolérera pas que le nom de ce kami soit invoqué, mais il arrive que des Kannushi l'invoquent lorsqu'ils souhaitent un renversement, même dérisoire, de l'ordre céleste. Hiruko est le kami des Bakemono (cf. l'article éponyme), c'est-à-dire des animaux métamorphes comme les renards ou les blaireaux, qui sont apparentés à la lignée des Gobelins en général mais sont considérés comme des Kami mineurs.

Ho-Musubi, le Kami du feu

Nombre de rituels shintoïstes impliquent l'utilisation du feu. Souvent représenté sous la forme d'un sanglier, Ho-Musubi est le feu du foyer, protecteur, et protège du feu destructeur. À Kyôtô, au nouvel an, les fidèles vont au temple de Gion pour recevoir des mains des prêtres un peu de feu sacré, avec lequel ils allument leur foyer chez eux, en gage de bonne fortune. Il y a deux types de feu sacrés: le Kiri-Bi qui naît du frottement du bois de Hinoki, et le Uchi-Bi naît du choc entre une pierre et un morceau d'acier. Pour conjurer Ho-Musubi et éloigner le feu destructeur, les prêtres font appel à l'eau, la gourde, les algues de rivières et l'argile.

Inari-san, dieu du riz et des forgerons et Uke-Mochi-no-Kami

Représenté traditionnellement sous la forme d'un vieil homme barbu se tenant sur un sac de riz et flanqué de deux renards, Inari, le kami du riz et le patron des forgerons, est un kami au culte extrêmement répandu. Le peuple a peu à peu confondu le dieu et ses messagers, aussi on le vénère aussi sous la forme d'un renard. C'est un kami de la prospérité en général, invoqué pour porter bonheur à toute entreprise économique. Il existe aussi un kami féminin désigné sous différents noms: Uke-Mochi-no-Kami (celle qui possède la nourriture), Toko-Uke-Bime (la princesse de la

riche nourriture), Waka-Uke-no-Me (la jeune fille de la nourriture), comme image éternelle de la jeune fille préparant le repas pour son futur époux. La mystique de la femme préparant le repas de son époux est si forte encore aujourd'hui au Japon qu'une source presque systématique de comique est une jeune fille qui ne sait pas cuisiner. Pour mémoire, Uke-Mochi-no-Kami offrait à manger à ses visiteurs en ôtant du riz ou d'autres mets de sa bouche. Certains Kannushis acquièrent le même don, d'autres se font nourrir par les renards, comme Élie par les corbeaux.

Kamado-no-Kami et autres dieux du foyer

L'animisme shintoïste pousse le vice jusqu'à fournir plusieurs kami du foyer, et attribuer à chacun un lieu particulier de la maison. On a ainsi le très respecté Kamado-no-Kami, veillant sur fourneaux et chaudrons, Oki-Tsu-Hiko et Oki-Tsu-Hime, un couple princier de kami de la cuisine, des kami pour la porte d'entrée et d'autres pour les bains et les lieux d'aisance. Les Kannushi offrent quelques gouttes de sake et une poignée de riz aux fosses sceptiques lors de cérémonies fort sérieuses, car les dieux de ce genre de lieux étaient considérés comme dangereux et prompts à répandre infections et maladies, comme quoi les croyances populaires reposent parfois sur un bon sens minimal.

Kami-Nari

C'est le Kami du tonnerre, et il est très vénéré, indépendamment de Susano-O. Les arbres fendus par la foudre sont considérés comme sacrés, et il est défendu de les abattre. Le tonnerre est le lien entre le ciel et la terre, et de ce fait Kami-Nari est le messager de Susano-O vers Amaterasu. Dans les temples consacrés à Kami-Nari, un sabre tient lieu de shintaï, symbolisant la foudre.

Mii-no-Kami

Les rivières étant des Kami elles aussi, les sources et les puits en sont également. Mii-no-Kami est le Kami des puits, et lorsqu'on ouvre un nouveau puits, on y jette une poignée de sel en offrande à ce Kami.

Nai-no-Kami, le Kami des séismes

Nombre de sanctuaires ont été érigés en l'honneur de ce Kami particulièrement redouté, souvent représenté sous les traits d'un gigantesque dragon ou d'une tortue. Nai-no-Kami peut de fait être considéré comme un Dragon à part entière, car il s'incarne souvent sous cette forme et sa Xoa éprouvée est dispersée à travers le monde dans les zones particulièrement sismiques.

O-Yama-Tsu-Mi et autres divinités volcaniques

O-Yama-Tsu-Mi est le principal kami des montagnes, mais chaque volcan ou montagne est considéré comme un kami. Lorsque Izanagi coupa en cinq morceaux le kami du feu, Ho Musubi, il fut le premier à naître, suivi par Naka-Yama-Tsu-Mi, le kami des pentes montagneuses, Ha-Yama-Tsu-Mi, le kami des pentes du bas de la montagne, Masaka-Yama-Tsu-Mi, le kami de la pente abrupte, et enfin Shigi-Yama-Tsu-Mi, le kami du pied de la montagne.

O-Wata-Tsu-Mi, le vieux de la marée

Le vieux de la marée est l'un des Kami de la mer, comme Suitengu, assimilé au dieu hindou Varuna. Wani, un puissant dragon marin, est son messager.

Sae-no-Kami, les Kami des routes, ceux-qui-écartent

Kami sans sanctuaires, ils protègent des enfers car ils gardent les chemins qui y mènent. On les célèbre deux fois par an en récitant des textes rituels aux carrefours. Leur culte est lié au culte de la fertilité et aux représentations phalliques utilisées dans les traditions paysannes. Leur shintaï est un bâton. Ces kami sont Chimata-no-Kami, le dieu des carrefours, Yachimata-hiko et Yachimata-hime, le prince et la princesse des routes innombrables, Kunado, le dieu de l'endroit où il en faut pas aller et Funado, le dieu de l'endroit qu'il ne faut pas profaner.

Shina-Tsu-Hiko et Shina-to-Be, les Kami des vents

Ces deux kami sont censés soutenir le ciel. Ils sont l'objet d'une forte ferveur populaire de la part des agriculteurs et pêcheurs naturellement, et sont considérés comme très importants de manière générale dans l'équilibre célestes et l'alternance des saisons.

Susano-O

Susano-O est le pendant masculin et souterrain d'Amaterasu. Il représente les forces de la nuit et des ténèbres opposées à celles du ciel et du jour. Le culte de Susano-O est avant tout lunaire, mais il est également considéré comme le Kami de l'orage et des tempêtes, et est de ce fait étroitement lié aux rites agraires.

Susano-O est le frère cadet d'Amaterasu, et règne à l'origine à ses côtés sur le Takama no Hara, la plaine céleste. Dieu des tempêtes, il fut cependant chassé du ciel par sa soeur, en raison des destructions qu'il engendrait sur Terre. Dans un pays comme le Japon, tourmenté souvent par séismes et tempêtes, Susano-O exprime toute cette violence, mais aussi la fertilité du sol lié à l'activité volcanique, puisqu'il est aussi censé avoir apporté le don de l'agriculture aux mortels.

Susano-O est de plus l'une des neuf divinités infernales de la Géhenne. Il est donc l'objet d'un culte qui dépasse le cadre du Shintô et même du peuple Wa. Il est l'un des Dieux-dragons, au même titre qu'Amaterasu ou le couple Izanagi-Izanami, et peut être rapproché de Grendel (cf. *Titans et Titanides*). Il n'a pas créé d'affinité censée remplacer l'affinité Io et son culte personnel ne se compose pas de Kannushi, ni même de Sorciers d'Io. Son âme paisible et bénéfique *Nigi-mi-tama* se manifeste aux Kannushi, mais son âme violente et malivole *Ara-mi-tama* s'exprime par ce culte infernal. L'affinité utilisée par les prêtres de ce culte est de type divine et se nomme **les huit têtes du serpent**.

Pourquoi cette appellation? En raison d'une ancienne légende le concernant. Chassé du ciel, Susano-O descendit dans la province d'Izumo. Il y rencontra un vieil homme et une vieille femme qui pleuraient à côté d'une jeune fille. Susano-O leur demanda la raison de leurs larmes; le vieillard lui raconta que chaque année un serpent à huit têtes du pays de Koshi venait dans le pays et dévorait une de ses filles. Il en avait déjà dévoré sept et venait à présent engloutir la dernière. Susano-O leur expliqua qu'il était le frère cadet d'Amaterasu et leur demanda de lui donner la jeune fille, ce à quoi ils consentirent. Susano-O transforma alors la jeune fille en un peigne qu'il plaça dans ses cheveux. Il fit préparer huit récipient remplis de saké. Attiré par l'odeur de l'alcool, le serpent but les huit récipients et s'endormit ensuite, ce qui permit à Susano-O de trancher une à une les huit têtes. Cachée au milieu de la chair du serpent il trouva Kusanagi, une épée merveilleuse qu'il offrit à sa soeur Amaterasu, cette épée étant encore aujourd'hui au Japon l'un des trois symboles de la dignité impériale, et est conservée au temple d'Asuta, dans la ville de Nagoya. Il épousa ensuite la jeune fille et eut d'elle le héros O-Kuni-Nushi, qui devint le seigneur d'Izumo. Il est toujours censé être l'ancêtre de la famille régnante d'Izumo, de même qu'Amaterasu est censée être l'ancêtre de la dynastie impériale japonaise. Une autre légende, où Susano-ō avale un collier de sa soeur puis le recrache sous la forme d'une brume engendrant cinq divinités mâles et Amaerasu ensuite engendre trois divinités femelles, affirme ensuite que de ces huit créatures descend toute la noblesse nippone. Comme Jules César, l'aristocratie japonaise se targue donc d'une ascendance divine.

En tant que divinité infernale, Susano-O exige de ceux qui l'adorent en sous la forme du Serpent à Huit têtes qu'ils soient de Teinte Spirituelle **Fanatisme**, bien que les gens du peuple Wa soient en général de Teinte Spirituelle **Honneur**. De fait, le culte du Serpent à Huit têtes dépasse largement le cadre des peuples de culture extrême-orientale, à tel point qu'on peut parler d'une divinité schizophrène. Le Serpent à Huit Têtes n'a en revanche aucun adepte dragon, contrairement à Grendel, et n'a pas créé de lignée draconique spécifique. Son action est relative aux êtres humains, et il n'a pas de lien véritable aux Dragons.

Pour plus de détails se reporter à l'article *Susano-O*.

Takami-Musubi

Takami-Musubi est en quelque sorte la Xoa d'Amaterasu. C'est un Kami dont le rôle est sensiblement le même, et la déesse est en réalité double. Les Miko ont choisi de distinguer Amaterasu de sa Xoa, car elle représente à la fois le Soleil de manière littérale, mais aussi celle qui veille à l'harmonie céleste. Les deux Kamis représentent donc d'une part le rôle saisonnier et agricole de la déesse, et son rôle politique et idéologique: il y a l'astre solaire, et le milan aux ailes dorées de Jimmu Tenno, premier empereur du Japon. On peut donc considérer qu'il y a deux Kami, et Takami-Musubi est le seul dont la Xoa soit accessible aux Miko, on dit donc que c'est la Xoa d'Amaterasu.

Taka-Okami, Kura-Okami et Taki-Tsu-Hiko, les Kami de la pluie

Taka-Okami réside sur les montagnes, et Kura-Okami dans les vallées. Taki-Tsu-Hiko ('le prince-cascade') est censé être un rocher. Ces trois Kami sont régulièrement invoqués pour faire pleuvoir. En cas de sécheresse, les paysans japonais organisent un cortège précédé par un Kannushi portant le Gohei, suivi par un paysan qui souffle dans un coquillage, puis par un dragon fait en bambou et en paille tressée. Le cortège s'achève par des paysans portant des oriflammes sur lesquels sont inscrites les prières pour faire tomber la pluie. Les paysans suivent en foule, battant du tambour et faisant le plus de gruit possible. Le cortège se dirige ensuite vers un lac ou une rivière où l'effigie du dragon est plongée dans l'eau. En termes de jeu, cette cérémonie correspond au Tamayobaï. Exécuté ainsi, il ne coûtera aucune Transcendance au Kannushi et sera particulièrement efficace.

Tsuki-Yomi, le dieu de la Lune

En se lavant l'œil droit, Izanagi donna naissance à la Lune. Si le Soleil est féminin, la Lune est masculine. Le culte lunaire est donc le pendant masculin de celui d'Amaterasu, et un temple dédié à la Lune se trouve également à Ise, avec un miroir-shintai, comme pour Amaterasu. Tsuki-Yomi est également un Kami lié aux chevaux et on lui en sacrifie certains lors des nuits de pleine lune. Mochi-Zuki (Pleine Lune) devient alors son nom. Par homophonie (Mochi-Zuki signifie aussi piler la pâte de riz), les Japonais associent au disque blanc de la Lune l'image d'un lièvre en train de piler dans un mortier la drogue d'immortalité, issue de l'iconographie chinoise. Mochi-Zuki, en tant que Kami, n'a cependant jamais accordé l'immortalité, les Kannushi le savent, même s'ils entretiennent savamment le doute. Le culte lunaire n'est pas agreste comme le culte solaire, mais il se rapporte à l'action, la force, le courage, et est plus adapté aux voyageurs et aux guerriers qu'aux paysans.

Wakahiro-Me

Jeune soeur d'Amaterasu, elle incarne le Soleil Levant, le Nihon. Troisième Kami lié aux Miko, elle est la protectrice des jeunes filles, de la naissance, mais aussi de l'enfance, de la fougue impétueuse de la jeunesse et de l'audace. Invoquée par les jeunes aventuriers pour s'assurer un jour favorable, son culte a pris de l'importance avec la disparition de l'Ancien Monde et l'éparpillement du peuple Wa. Elle incarne aux yeux de nombreuses Miko la renaissance prochaine de la culture du Yamato et l'avènement d'un nouvel Empereur.

Les Sorciers de Grendel

Créée par la Déesse-Dragon *Grendel*, cette tradition a été conçue par la déesse comme une manière d'améliorer la sorcellerie d'Io, et de l'affranchir de son caractère brouillon et chaotique pour lui donner des fondations rigoureuses et l'orienter dans le sens de la prédominance de la Loi sur le Chaos. Les Sorciers de Grendel ne sont ni les prêtres de son culte, parmi lesquels se trouvent de nombreux diabolistes, mais sont appelés Acolytes et sont conçus comme une force opposée aux Sorciers du Chaos. Il n'existe pas de Sorcier de la Loi, mais les Acolytes de Grendel sont certainement ce qui s'en rapproche le plus. Cf. *Grendel*

Les Rois-Sorciers de Khôme

Les cinq Rois-Sorciers de Khôme, autocrates absous et divinisés par leurs sujets, constituent la réponse de l'humanité à l'avènement du Dragon de Khôme. Chacun d'entre eux exprime une voie différente. Certains croient que les Rois-Sorciers sont l'expression de la volonté du Dragon, c'est à la fois vrai et faux. C'est vrai dans la mesure où la volonté du Dragon s'exprime dans la nature de Khôme, qui constitue l'environnement des Rois-

Sorciers et des habitants de Khôme, auxquels ces derniers ont dû s'adapter. C'est cependant faux dans la mesure où la relation qui unit un Sorcier d'Io à une Xoa épanouie n'est pas le lien unissant un prêtre à sa divinité, même lorsque le lien est aussi fort et étroit que celui qui unit le Dragon de Khôme aux Rois-Sorciers et à leurs Hiérarques.

Même la voie de l'Acceptation, qui est celle de la cité de Thi Snit, la plus proche de l'Antre du Dragon, ne se présente pas comme une voie de vénération, mais de crainte et de soumission, comme on se soumet à un phénomène naturel. Le Peuple-Sable est la seule véritable expression de la Xoa du Dragon, laquelle d'ailleurs ne procède pas d'une volonté cohérente unique, car une Xoa est un monde traversé de désirs contradictoires. Les êtres du Peuple-Chair les plus proches de la volonté dominante du Dragon sont en fait les membres de la Tribu, qui à quelques exceptions près ne pratiquent pas la sorcellerie d'Io.

Chacun des Rois-Sorciers est lui-même un sorcier d'Io complet, au même titre que Keridwenn et ses disciples, et donc a accès à tous les pouvoirs décrits plus haut dans leur forme pure, mais il n'en va pas de même pour leurs subordonnés, ceux qui officient auprès d'eux comme des prêtres autour d'une divinité révélée, qu'on appelle les Hiérarques. Chaque Roi-Sorcier a créé une voie dégénérée différente d'appréhension de la Xoa de Khôme, liée en général à son origine et à son histoire personnelle, destinée à ses Hiéraques. C'est ce qu'on décrit ici sous le terme de "voie des Rois-Sorciers de Khôme", quoique techniquement les Rois-Sorciers eux-mêmes ne les pratiquent pas.

Les Hiérarques formés selon une voie sont en général incapables d'en comprendre une autre, car c'est un enseignement simplifié à l'extrême dans une optique exclusivement utilitaire, et épuré de tous les concepts qui le fondent. Les Hiérarques ne sont considérés par les Rois-Sorciers que comme de simples exécutants de leur volonté. Seuls ceux qui se distinguent par leur habileté ou leur chance peuvent espérer dépasser cet enseignement sommaire, mais de manière limitée. Chaque Roi-Sorcier étant conscient que seule sa sorcellerie l'a hissé à un statut quasi-divin, il n'est guère enclin à partager ses secrets. Même doués, les Hiérarques restent de simples outils dans la guerre interne entre les cinq cités rivales de Khôme, dominées chacune par l'un des Rois-Sorciers.

Les Hiérarques sont des sorciers redoutables sur la terre de Khôme, mais à peu près inoffensifs à l'extérieur. De plus, dans la mesure où ils dépendent du Roi-Sorcier pour leur approvisionnement en transcendance, ils deviennent assez vite impuissants loin de celui-ci. Certains parviennent à se défaire de la malédiction de la sensibilité faussée à la magie et même à développer leur art au-delà de la spécialisation utilitaire des voies de Khôme. Laissons la parole à Ézékiel Ben Gaour, le fameux cosmogoniste, qui a écrit quelques trop rares lignes sur Khôme: *À un regard étranger Khôme apparaîtra comme un monde en déclin, comme un gigantesque corps mourant, dévorant ce qui l'entoure pour se maintenir en vie, entraînant peuples et terres environnantes dans son interminable agonie. En dépit de leurs divergences, les Rois-Sorciers partagent une conviction tout-à-fait opposée: le Dragon de Khôme n'est pas à l'article de la mort, mais au contraire il est en train de naître. Sa Xoa serait née sous forme épanouie, chose jugée en principe impossible par les Titanides eux-mêmes.*

Selon l'opinion couramment admise, une Xoa naît toujours sous sa forme naturelle, puis s'épanouit par le mystérieux phénomène que les Nécromanciens appellent le Renversement des Formes. C'est l'opinion que je partage moi-même. Supposons cependant que les Rois-Sorciers détiennent la vérité sur ce point. Cela expliquerait alors l'origine de cette conviction en apparence folle des Rois-Sorciers: ce que nous prenons pour la mort du Dragon n'est en fait que sa naissance, et si ce Dragon est née sous forme épanouie, l'on peut imaginer qu'il aspire à prendre à terme une forme naturelle, parcourant ainsi le chemin des Titanides en sens inverse. Enrichie par ceux qui vivent actuellement à Khôme et par ceux qu'il avale et dévore peu à peu à l'entour, sa Xoa se refermerait pour devenir la Xoa pure non-épanouie la plus puissante qui soit, rivalisant ainsi avec l'abominable Grendel. Les Rois-Sorciers deviendraient ainsi les équivalents des prêtres-dragons de Grendel. Ma pensée est que cette idée est pure illusion et que le Dragon est en effet à l'agonie, rongé par sa haine de ce qui vit. Cela ne le rend pas moins dangereux pour autant, car qui sait combien de terres il entraînera dans sa chute vertigineuse?

Foin de ces considérations qui pourront paraître oiseuses au profane, entrons céans dans le vif du sujet: les cinq voies des cinq cités. Précisons au passage qu'il existe un point commun à tous les hiérarques de Khôme: leur initiation leur a donné la restriction "sensibilité faussée à la magie" qui vient remplacer la traditionnelle "sensibilité à la magie". Cette restriction a les mêmes effets que la faculté mais elle place le potentiel de Transcendance vive à 0, obligeant ainsi les Hiérarques à n'utiliser que de la Transcendance morte, qu'ils obtiennent auprès du Roi-Sorcier. Leur potentiel de Transcendance vive est en fait absorbé par le Roi-Sorcier qui accumule ainsi un potentiel total gigantesque. Ils récupèrent chaque jour de la transcendance morte par l'intermédiaire de leur lien au Roi-Sorcier.

Phahthe: la voie de la Force

C'est la voie de Wenn Na Fre ('l'accompli'), le Roi-Sorcier de Khe. Elle repose sur une relation violente et agressive avec la Xoa. *Phahthe* ('force') est en fait le nom du pouvoir principal de cette voie, qui est une application du pouvoir de création [les outils de chair](#).

Le Sorcier stimule les forces réflexes de la Xoa en la blessant par l'utilisation de Phahthe, suscitant à chaque fois l'intervention des vers des sables (cf. *Khôme>Le Peuple-Sable*) pour la "soigner". Il prend alors l'un des vers et l'avale, le gardant en lui comme une clef qui lui permettra de réutiliser la force que la Xoa a utilisée à cet instant. Ce faisant, le Sorcier stimule l'une des quatre forces dites *forces invisibles*, selon la manière dont il utilise ce pouvoir. Par la suite, lorsqu'il utilise la puissance de la Xoa par l'intermédiaire d'un sortilège dérivé de [la malédiction du Duc de Tintagel](#), il consomme ces vers en les combinant selon l'effet qu'il veut obtenir.

C'est un jeu dangereux car il arrive que la Xoa identifie son agresseur et que le Dragon décide de détruire ce moustique qui l'asticote, bien que cela soit relativement rare. À partir du niveau de Thuriféraire cependant, les Hiérarques n'ont en général plus besoin de pratiquer l'ingestion de vers et peuvent utiliser directement ces quatre forces. Wenn Na Fre est quant à lui à l'abri d'une quelconque réplique du Dragon car il ne pratique plus guère de sorcellerie directement, utilisant le plus souvent le pouvoir de ses Commensaux plutôt que le sien propre.

Phahthe n'est pas un pouvoir de coût fixe. Il s'utilise à un niveau choisi par le Sorcier, selon l'une des quatre forces invisibles qu'il choisit. Le ver qu'il avale ensuite est un ver correspondant à la force stimulée et de niveau le niveau du pouvoir Phahthe utilisé pour l'évoquer. Par la suite, les sortilèges courants du Sorcier sont composés par une association d'un à quatre de ces vers assimilés chacun étant d'un niveau déterminé. Les vers ainsi utilisés sont perdus et le Sorcier doit en avaler de nouveaux.

Un Hiérarque de Khe ne possède souvent que deux pouvoirs de sorcier d'Io: [la malédiction du Duc de Tintagel](#) et [les outils de chair](#), et sous des formes dégénérées et inutilisables hors de Khôme, car il n'a en principe besoin de rien d'autre. Les Thuriféraires et les Commensaux apprennent parfois d'autres sorts. Comme pour les pouvoirs shintoïstes, les pouvoirs des Hiérarques sont des versions dégénérées des pouvoirs originels, en général inefficaces hors de Khôme.

Mais quelles sont ces forces invisibles, et comment les stimule-t-on?

Les quatre forces sont toutes stimulées par le pouvoir Phahthe, associé parfois à une action particulière. On distingue:

- **Génération** est la force qui utilise les vers des sables pour créer les créatures du Peuple-Sable. Elle permet aux Hiérarques de Khe de créer les fameux vers de combat qui les rendent si redoutables d'un point de vue militaire. Elle est stimulée par la destruction d'une créature du peuple sable. Lorsque la créature détruite redevient sable, le Hiérarque n'a qu'à fouiller le sable pour trouver des vers à peine plus grands que l'ongle et les avaler. Au lieu de les aider à manipuler Génération, ces vers ingérés peuvent leur tenir lieu de nourriture et leur apporter de la Transcendance morte. Cette pratique n'est cependant pas encouragée par le Roi-Sorcier Wenn Na Fre, tout d'abord parce qu'elle permet aux Hiérarques d'acquérir de la

Transcendance sans passer par lui d'une part, mais aussi parce cela crée à la longue un lien entre le Hiérarque et le Dragon de Khôme. Cette force permet surtout de dominer, détruire et invoquer les créatures du peuple-sable. Elle permet aussi de les transformer pour en faire des créatures soumises, comme c'est le cas pour les vers de combat. Cette force permet au Hiérarque d'entretenir avec le Peuple-Sable une relation analogue à celle qui existe entre démonistes et démons.

- **Corruption** est la force qui anime le sable maudit de Khôme, le waylwah, et qui permet à ce sable d'inhiber les capacités magiques de ceux qui s'y trouvent, de s'insinuer en eux jusqu'à peu à peu étendre sur eux l'emprise du Dragon. Les Hiérarques la stimulent en nettoyant le sable avec du sang humain, ce qui lui fait perdre momentanément ses propriétés agressives, les vers arrivent alors pour assimiler le sang et purifier le sable. Ils sont minuscules et pour l'avaler le Hiérarque doit en général avaler le sable lui-même. Corruption permet au Hiérarque de dominer les esprits, de dégrader ou épuiser la matière, vivante ou morte.

- **Isolement** est la force qui maintient le Voile de Khôme, et coupe les contacts entre Khôme et l'extérieur notamment par son action sur les dimensions non-euclidiennes. Aucune action particulière ne permet de stimuler cette force, elle correspond donc à l'utilisation pure de Phahthe. Isolement permet au Hiérarque de résister aux manipulations mentales de toutes sortes, de dissiper la magie, voire de l'inhiber.

- **Manque** est la force tortionnaire qui rend à chacun la vie si difficile dans Khôme, qui dessèche les corps, brûle la terre, qui fait de la pénurie la norme de Khôme. Il suffit pour la stimuler de renverser de l'eau. Manque peut être utilisée directement, ou au contraire de manière inversée, en affaiblissant localement son action permanente sur Khôme, ce qui permet de provoquer des effets magiques dialectiquement contraires à l'intention de la force utilisée. Cette force permet donc paradoxalement aux Hiérarques de trouver de l'eau, voire de déplacer des sources souterraines pour créer des puits à un endroit voulu, de créer de la nourriture similaire à la manne biblique en détournant cette force, de soigner les maladies et les blessures... Mais elle peut être utilisée aussi directement, pour assécher un puits, détruire des cultures, faire souffrir, aggraver une blessure etc... Ce caractère "localement inversible" de Manque est en principe également présent dans les trois autres forces, mais est beaucoup plus difficilement accessible et utilisable.

Mate: la voie des Mots

C'est la voie de Wezer Hou, le Roi-Sorcier de Wize. Elle repose sur une relation sournoise faite de mensonges avec le Dragon. Il s'agit d'égarer et d'abuser le Dragon. Wize étant l'antique Thèbes le Dragon y est particulièrement sensible aux mots et aux concepts issus de l'ancienne religion, ce qu'utilisent les Hiérarques.

Le passé du Dragon se trouvant dans le Monde des Rêves, son lieu de naissance, cette voie utilise tout particulièrement la présence du Dragon dans le Monde des Rêves, et son lien aux huit Titans de l'Ogdoad, qui y sont désormais enfermés à jamais. La présence du Dragon dans le monde des Rêves est ce qu'il contrôle le moins bien, et la force de la Xoa qui la rend vulnérable aux commandements provenant du Monde des Rêves s'appelle **Origine**. Comme Maste cette voie n'utilise qu'une seule force, mais elle est très variée dans ses effets, comme on l'explique plus bas.

Mate est en fait une application particulière du pouvoir [Le coeur roidi de Viviane](#). Chaque Hiérarque se crée des "Ushebtis", en référence à ceux qui étaient créés par les prêtres de l'ancienne foi, bien que ce lien soit communément ignoré. Ces ushebtis sont en fait des gens qu'il choisit et transforme en créatures liées à la Xoa, et plus particulièrement à la force **Origine**. Ces personnes disparaissent et deviennent des créatures du Monde des Rêves qui vont s'assurer au Dragon des anciennes phrases et l'amener à créer tel ou tel effet en jouant sur son passé lié à l'Ogdoad. D'une certaine manière Mate est avec Hire la voie la plus variée dans ses sortilèges. De plus les Hiérarques de cette voie sont les seuls de Khôme à avoir une compréhension assez étendue du passé de Khôme et Wezer Hou est le Roi-Sorcier le plus au fait des dangers qui menacent Khôme, notamment des Rame n Khoume qui voudraient détruire le Dragon. Chose remarquable, Mate est la seule voie dont les Hiérarques sont formés dans le Monde des Rêves, comme le furent jadis les Rois-Sorciers, et dont l'initiation est surveillée par le Roi-Sorcier lui-même. Elle se fait à [SawHe](#), là où les Rois-Sorciers apprennent leur art.

Maste: la voie de la Haine

C'est la voie de Thiye, le Roi-Sorcier de Ne Maw Em. Elle repose sur une sorte d'empathie sentimentale avec le Dragon. Le sentiment dominant de la Xoa est une incommensurable haine de toute vie. Les Hiérarques de cette voie utilisent donc la haine des hommes pour la convertir en clefs susceptibles d'influer sur la Xoa, qui est très sensible à ce sentiment.

Cette voie n'utilise donc qu'une unique force de la Xoa, particulièrement puissante et variée dans ses conséquences: **Haine**. **Maste** n'est elle-même qu'une forme particulièrement efficace du pouvoir [Le Dragon Rouge et le Dragon Blanc](#), permettant au Hiérarque de n'être possédé que par cette force, mais d'en utiliser avec talent toutes les facettes, sans perdre véritablement contrôle de soi, car c'est une force que le Dragon lui-même ne contrôle guère. Il arrive cependant régulièrement que les Hiérarques de cette voie se perdent définitivement dans l'abîme qu'ils ont eux-mêmes ouvert à leurs pieds.

Maste est la voie la plus violente et la plus crainte. Les Hiérarques de cette voie ne peuvent créer rien de positif par cette magie, et leur pouvoir repose essentiellement sur la terreur qu'ils inspirent. Ils sont d'ailleurs peu nombreux comparés aux Hiérarques des autres cités, car nombre de novices ne parviennent pas à maîtriser cette possession voulue, et se consument ou deviennent trop dangereux. Certains d'entre eux d'ailleurs échappent à l'épuration et s'enfuient dans le désert où ils deviennent des Het ("Blancs" à cause de leur teint pâle), personnages monstrueux traquant toute forme de vie comme un insatiable prédateur.

Garh: la voie de la Nuit

C'est la voie de Phechate ('sauveur'), le Roi-Sorcier de Hi Khaze. Elle repose sur l'utilisation de certains aspects de la Xoa nocturne, sur la dissimulation, et est de ce fait cousine de Mate, sauf qu'elle est muette et discrète. Elle cherche à se faire oublier du Dragon, à détourner son regard plutôt qu'à l'enjôler.

Garh correspond à un pouvoir particulier de sorcellerie d'Io appliquée à la Xoa de Khôme: [Excalibur](#). Les Hiérarques de cette voie n'utilisent quasiment que les objets créés par la version dégénérée de ce pouvoir qu'ils pratiquent sous le nom de **Garh**.

Leurs actions magiques quotidiennes consistent donc à créer des objets magiques, le plus souvent temporaires, qui ont une ou plusieurs propriétés qu'ils ont façonnée en utilisant certaines forces de la Xoa. De ce fait ces objets sont parfois utilisés par d'autres Hiérarques, voire par des profanes. Ces objets sont appelés les "zastra" par la population de Hi Khaze, qui ignore qu'elle utilise là un mot issu du parler-dragon signifiant "outil".

Les forces utilisées par cette voie sont les suivantes:

- **Absence** représente le vide de Khôme. Khôme est un monde désert, un monde où on perd souvent ceux qu'on aime, un monde où on cherche sans cesse sans trouver. Cette force est cousine de **Manque** utilisée par la voie Phahthe. Elle s'en distingue dans la mesure où elle s'intéresse à ce qui vit. Elle permet aux Hiérarques de cette voie de se disparaître, de se fondre dans le paysage ou dans la nuit... Elle leur permet à l'inverse de retrouver

ceux qu'ils cherchent, rendant les évasions d'esclaves particulièrement difficiles à Hi Khaze. Elle peut également à haut niveau conférer le don d'ubiquité. Les Hiérarques de Hi Khaze sont connus pour être présents en de multiples lieux à la fois, et cela les rend particulièrement redoutables.

- **Oubli** est une force liée à l'amnésie collective qui frappe les Khôms, et à leur ignorance de leur passé, qui ne survit guère plus aujourd'hui qu'à travers les rites de Wize et le peuple-sable. Elle concerne aussi les Emberek, qui ignorent tout de leur glorieux héritage. Cette force est beaucoup utilisée pour manipuler l'esprit des gens, pour leur faire oublier ce qu'ils savent, pourquoi ils sont venus, voire qui ils sont... et les soumettre. Comme par un souvenir des traditions anciennes, les gens de Hi Khaze appellent "Shaüebti" ceux qui ont été totalement vidés de leur substance par ce pouvoir, et deviennent des créatures serviles et zombiesques au service des Hiérarques, en référence aux shaüebti créés par la magie nécromantique jadis, référence dont ils n'ont bien entendu pas conscience. Ils forment le plus souvent la garde rapprochée des Hiérarques de Hi Khaze. Pour les contrôler, les Hiérarques passent toujours par un objet qu'ils possèdent, et qu'il faut détruire pour libérer la personne de l'ensorcellement. Malheureusement les dégâts sont parfois irréversibles... C'est le pouvoir le plus craint des Hiérarques de cette voie, car si les Hiérarques de Phahthe sont connus pour être violents et impitoyables, ils apparaissent miséricordieux auprès de ces tortionnaires de l'esprit. On peut noter qu'une minorité de Hiérarques de Hi Khaze se refuse à utiliser ce pouvoir de manière permanente.

- **Illusion** est la force liée aux mirages qui fleurissent dans le désert comme autant d'herbes empoisonnées. Il y a dans la Xoa du Dragon de Khôme un désir d'égarer, de tromper, d'entraîner les mortels vers l'abîme... Cette force permet aux Hiérarques de cette voie de créer des illusions très efficaces, parfois dangereusement réalistes.

Hire: la voie du Contentement ou de l'Acceptation

C'est la voie de Choure ('fils'), le Roi-Sorcier de Thi Snit. Elle repose sur l'acceptation du Dragon et le désir de se rapprocher le plus possible de sa volonté. De fait Thi Snit est la seule cité où les créatures du Peuple-Sable peuvent circuler librement, hors du contrôle d'un Hiérarque. La voie de l'acceptation repose sur l'utilisation d'une force unique, appelée **Identité**. Cette force représente le désir de fusion totale avec le Dragon, pour parvenir à une identité unique, globale, au-delà des identités individuelles. Identité s'utilise de manière très simple, directement par une version dégénérée de [la malédiction du Duc de Tintagel](#), car les Hiérarques de Thi Snit en ont une compréhension intime et presque parfaite, et n'ont nul besoin de passer par l'affrontement de [Phahthe](#) pour faire appel à cette force.

ISTINNYE ou ISTINNIENS (Истинные)

Peuple de culture slave habitant la Maïgora : un Istinnij, des Istinnye, on dit aussi Istinnien; cf. Maïgora.